PS2专辑

Vol.4

240页PS2专辑

＋

PS2游戏金曲

MV DVD

几近完美的视听感受值得您永久珍藏

PS2专辑

Vol.4

MV

珍藏游戏金曲MV DVD

收录26首高清晰画质PS2游戏金曲MV

全部中日（英）双语可开关字幕

DVD VIDEO

昆仑音像出版社出版 ISRC CN-H09-06-0004-0/V J6

经典攻略大集合

《最终幻想XII》、《王国之心II》、《深渊传说》

《零 刺青之声》、《战神》、《汪达与巨像》、《决战3》

《生化危机4》、《前线任务5》、《浪漫沙加 吟游者之歌》

《第3次超级机器人大战α》……

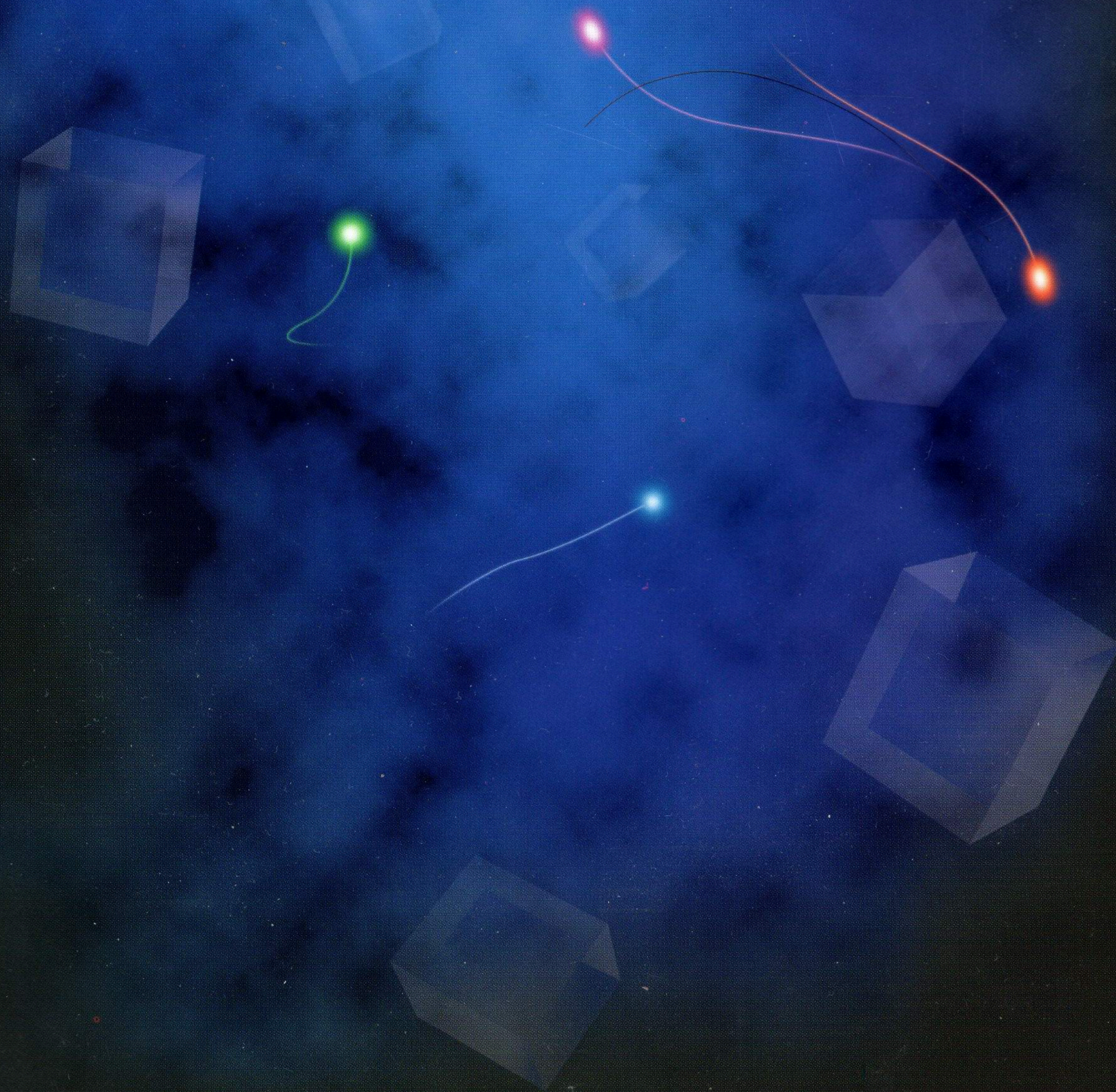
梦回三国扫描制作

PS2至尊游戏年鉴

超高游戏收录数量！

共收录自2005年6月1日至2006年8月1日期间近200款值得关注的PS2游戏！

PS2专辑 Vol.4



ALL About PlayStation2 You Wish To Know
□○△×



卷首语

自从2000年3月4日那个名为PS2的精灵诞生以来，一转眼，六年半的时光已经过去了。

如果说当年的PS在初期还与SS以及N64展开了一场战争的话，那么在PS2时代，SONY可以说是取得了压倒性的胜利。而在这六年间，这台梦幻般的主机也带给了我们无数美好的回忆。

《最终幻想X》中，难忘的是幻光河中深情的拥吻。

《ICO》中，难忘的是那誓死也要守护的白衣少女。

《鬼泣》中，难忘的是但丁那狂傲不羁的眼神。

《王国之心》中，难忘的是在无数熟悉的世界中穿梭而行。

《鬼武者》、《勇者斗恶龙Ⅷ》、《零　红蝶》、《寂静岭2》、《GT赛车4》、《真・三国无双》、《最终幻想Ⅻ》、《女神侧身像2》……

太多太多的好游戏，太多太多无法忘却的记忆，无论怎样数，都难以数清PS2在这六年中曾带给我们的激动与喜悦。

如果没有意外的话，今年年底，PS3便将横空出世，SONY也下定决心要凭借这台次世代主机巩固自己在家用主机市场的王者地位。不过即使如此，正如同当年的PS一样，PS2的时代依然会持续很长一段时间，而更多的精彩也即将上演。

仿似弹指一挥间，我们的《PS2专辑》也已经出到了第四辑，此次我们为您精挑细选了《最终幻想Ⅻ》、《生化危机4》、《第3次超级机器人大战α》、《汪达与巨像》、《战神》等十余部值得一玩再玩、耐心品味的经典游戏，每一部游戏的攻略研究都经过精心制作。除此之外，还有《王国之心II》及《深渊传说》这两篇超大作游戏的精彩剧情小说供您欣赏。

而在最具有收藏价值的年鉴部分，本次收录了2005年6月至2006年8月近200款PS2游戏，并一如既往地对它们进行了权威介绍及评价，必定会给大家选购游戏带来极大的帮助。而两篇精彩的剧情小说——《深渊传说》与《王国之心II》也将带给您至高的阅读享受。

另外，自从《PS2专辑Vol.2》以来便大受好评的PS2游戏金曲MV DVD将第三度出现在您面前，其中那些精彩的游戏MV更是全部都配有中／日（英）双语可开关字幕，绝对值得您永久珍藏。

享受生活，享受游戏。
暑假虽然过去了，但游戏的魅力却永远不会消散。
更多精彩内容，尽在《PS2专辑Vol.4》！

PS2专辑Vol.4

特别推荐

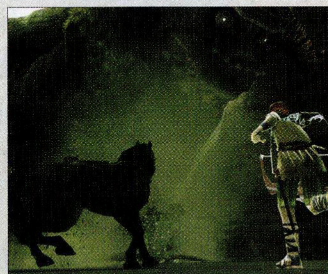


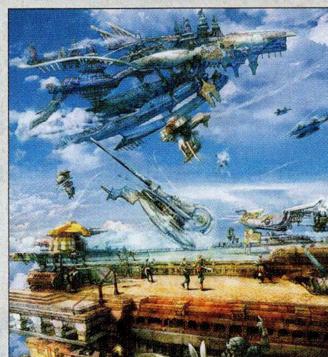
名制作人访谈



游戏小说

经典攻略研究





游戏发售表

CONTENTS

感谢月亮出来咯提供书籍

梦回三国扫描制作

CONTENTS

注：《异度传说》二代与三代MV中虽然有人语，但那其实是歌手为了配合曲调自创出来的毫无意义的词语，因此无法添加歌词。





2005年度 PS2游戏软件销量排行榜50强

TOP 50～31

排名	游戏名称	厂商	发售日期	售价	日本销量
50	潜龙谍影3 生存	Konami	2005年12月22日	7329日元	13万1479套
49	NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	Namco	2005年5月26日	7140日元	13万1615套
48	灵魂能力3	Namco	2005年11月23日	7140日元	13万4868套
47	魔界战记2	日本一SOFTWARE	2006年2月23日	7140日元	13万7029套
46	必胜柏青嫂系列Vol.1 CR新世纪福音战士	D3 PUBLISHER	2005年10月20日	5040日元	13万7911套
45	天外魔境III NAMIDA	Hunson	2005年4月14日	8190日元	14万4415套
44	樱大战V 再见，吾爱	SEGA	2005年7月7日	8190日元	14万5647套
43	皇牌空战ZERO 贝尔肯战役	Namco	2006年3月23日	7140日元	14万7286套
42	创造职业球会 欧洲冠军联赛	SEGA	2006年3月29日	7140日元	15万3906套
41	召唤之夜外传 黎明之翼	Banpresto	2005年8月4日	7140日元	15万5635套
40	王国之心 最终混合版（ULITIMATE HITS）	Square Enix	2005年9月8日	2940日元	16万1822套
39	战国BASARA	Capcom	2005年7月21日	7140日元	16万7529套
38	职棒魂2	Konami	2005年4月7日	7140日元	17万5660套
37	幻想水浒传V	Konami	2006年2月23日	7329日元	17万6785套
36	贝里克物语	Enterbrain	2005年5月26日	7140日元	17万7202套
35	高达 真实的奥德赛 失落的G传说	Bandai	2005年6月30日	7140日元	18万386套
34	机动战士高达 SEED DESTINY C.E.世代	Bandai	2005年8月25日	7140日元	18万1670套
33	SIMPLE2000系列 Vol.81 THE地球防卫军2	D3PUBLISHER	2005年7月28日	2100日元	18万2398套
32	火影忍者 漩涡忍传	Bandai	2005年8月18日	7140日元	19万1565套
31	汪达与巨像	SCE	2005年10月27日	7140日元	20万834套

■2000年在DC上推出的《灵魂能力》是FAMI通评分史上第二部满分作品，而**《灵魂能力3》（排名48）**的素质之高也是令人惊叹。由于是以刀剑作为格斗武器，再加上Namco高超的技术能力，本作在3DFTG领域的华丽程度堪称无人能比。上一作《灵魂能力2》采用的跨平台战略取得了不小的成功，成为了家用机历史上销量第5的格斗游戏。不过在日本方面，由于消费者喜好取向的关系，这一系列的销量一直以来都只是平平而已，13万的销量也算是一个正常的数字。

■倒退回十几年前，由广井王子一手打造的《天外魔境》曾一度被认为是能与《勇者斗恶龙》和《最终幻想》这两大国民RPG系列相比肩的作品。但时过境迁，最终出现在我们面前的**《天外魔境III NAMIDA》（排名45）**终于褪下了往日的光环。14万的销量虽然还能说是差强人意，但与其过去拥有的赫赫威名相比就完全不相称了。本作所营画出来的那种古典世界氛围距离这个时代实在是相差甚远，而游戏品质上也有着不少欠缺。“《天外魔境》系列”还将在次时代主机上推出全新作品，不过估计想要再塑辉煌的话就很困难了。

■**《樱大战V 再见，吾爱》（排名44）**的没落是很多老玩家不希望看到的，这款系列续作的销量竟然还不如几年前重制版的《樱大战 浓情之澜》，但其实这个责任完全要归咎在制作公司自己身上。在本作发售前的那两款外传性质的作品——《樱大战 神秘的巴黎》和《樱大战V 前章 荒野的少女武士》实在是伤透了玩家的心，而本作在对于恋爱游戏最重要的人设方面的欠缺也对销量的下滑产生了一定的影响，不过，更主要的原因还在于恋爱游戏现如今已经没落的缘故。据广井王子称，系列续作的开发已经提上日程了，希望这一系列也能迎来一个真正的革命吧。

■**《王国之心 最终混合版（ULITIMATE HITS）》（排名40）**的上榜实在是令人大跌眼镜，这从一个方面证明了作品受欢迎程度的经久不衰，也从另一个方面显现出了当今日本TV游戏市场的不景气。应该说Square Enix选择发售本作的时机也是相当正确的，（二代发售的三个月前）有效地利用玩家对《王国之心II》的期待又利用前作的剩余价值赚了一笔。

■尽管**《汪达与巨像》（排名31）**的销量还无法与那些大作相比，但它却是2005年度最让业界和玩家惊喜的作品之一，有不少知名制作人都表示这是他们在2005年最喜爱的一款游戏。无论是那独特的游戏方式，恢宏大气的音乐及气氛渲染，还是游戏中隐藏着的那淡淡的悲伤都让《汪达与巨像》给人留下了难以磨灭的印象。制作组的前一部作品——《ICO》可以说是典型的叫好不叫座，幸好，《汪达与巨像》没有让这种令人扼腕叹息的场景再度上演。

每月销量榜（全机种）

·4月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	铁拳5	Namco/2005年3月31日/7140日元	29万585套
02	PS2	机动战士高达 一年战争	Namco/2005年4月7日/7140日元	25万2082套
03	PS2	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix/2005年4月21日/7140日元	22万1017套
04	PS2	世界足球 胜利十一人8 网络对战版	Konami/2005年3月24日/7329日元	13万8554套
05	NDS	任天狗	任天堂/2005年4月21日/4800日元	13万5674套
06	PS2	职棒魂2	Konami/2005年4月7日/7140日元	11万132套
07	PS2	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai/2005年4月7日/7140日元	10万8148套
08	NGC	火焰之纹章 苍炎之轨迹	任天堂/2005年4月20日/6800日元	10万357套
09	PS2	天外魔境III NAMIDA	Hudson/2005年4月14日/7800日元	9万8739套
10	NDS	触摸卡比	任天堂/2005年3月24日/4800日元	8万524套

·5月·

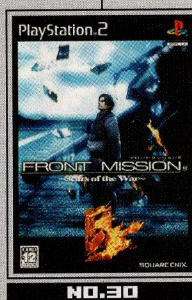
排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	NDS	任天狗	任天堂/2005年4月21日/4800日元	25万630套
02	PS2	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix/2005年4月21日/7140日元	19万6288套
03	PS2	机动战士高达 一年战争	Namco/2005年4月7日/7140日元	10万8717套
04	PS2	贝里克物语	Enterbrain/2005年5月26日/7140日元	17万7794套
05	PS2	幽游白书FOREVER	Banpresto/2005年5月19日/7140日元	9万6476套
06	NDS	火影忍者 最强忍者大集合3	TAKARATOMY/2005年4月1日/5040日元	8万7047套
07	PS2	NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	Namco/2005年5月26日/7140日元	8万5427套
08	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	7万608套
09	PS2	棒球转播2005	Namco/2005年4月21日/7140日元	6万4787套
10	PS2	职棒魂2	Konami/2005年4月7日/7140日元	4万5556套

·6月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	GBA	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA/2005年6月23日/5040日元	22万2199套
02	PS2	龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑	Square Enix/2005年6月16日/7140日元	17万275套
03	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	12万7340套
04	NDS	任天狗	任天堂/2005年4月21日/4800日元	9万8026套
05	PS2	重装机兵 砂尘之锁	Success/2005年6月9日/7140日元	8万2552套
06	PS2	喧哗番长	Spike/2005年6月9日/7140日元	7万2532套
07	PS2	足球人生2	Banpresto/2005年6月9日/7140日元	5万8815套
08	PS2	贝里克物语	Enterbrain/2005年5月26日/7140日元	5万2666套
09	PS2	魔兽战士 无限	KOEI/2005年6月23日/7140日元	4万2374套
10	PS2	NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战	Namco/2005年5月26日/7140日元	4万55套

·7月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	Banpresto/2005年7月28日/8379日元	46万3507套
02	PS2	实况职业/棒球12	Konami/2005年7月14日/7329日元	35万5147套
03	NDS	灵活脑筋大教室	任天堂/2005年6月30日/2800日元	22万5083套
04	GBA	甲虫王者 通向最伟大的冠军之路	SEGA/2005年6月23日/5040日元	18万9674套
05	PS2	高达 真实的奥德赛 失落的G传说	Bandai/2005年6月30日/7140日元	16万9746套
06	PS2	捉猴啦3	SCE/2005年7月14日/6090日元	14万9746套
07	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	12万3267套
08	PS2	樱大战V 再见，吾爱	SEGA/2005年7月7日/8190日元	11万8284套
09	PS2	战国BASARA	Capcom/2005年7月21日/7140日元	11万7163套
10	PS2	源氏	SCE/2005年6月30日/7140日元	11万3799套


NO.30

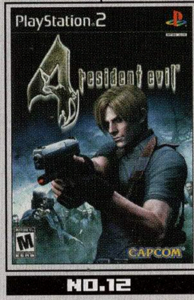

NO.24


NO.20


NO.18


NO.17


NO.16


NO.12

TOP 30～11

排名	游戏名	发行商	发售日期	售价	日本销量
30	前线任务5 战争的伤痕	Square Enix	2005年12月29日	7140日元	20万2520套
29	世界足球 胜利十一人8 网络对战版	Konami	2005年3月24日	7329日元	20万3265套
28	龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑	Square Enix	2005年6月16日	7140日元	20万3336套
27	捉猴啦3	SCE	2005年7月14日	6090日元	21万2721套
26	机动战士高达 宇宙世纪群英会	Bandai	2006年3月2日	7140日元	22万8846套
25	瑞奇与叮当4 极限银河的超大战役	SCE	2005年11月23日	6090日元	23万2887套
24	格兰蒂亚III	Square Enix	2005年8月4日	7980日元	23万6898套
23	桃太郎地铁15 五大穷神登场之卷	Hudson	2005年12月8日	7140日元	24万6510套
22	大都技研公式柏青嫂模拟机 押忍！番长	大都技研	2005年11月2日	4410日元	25万1588套
21	铁拳5	Namco	2005年3月31日	7140日元	31万7357套
20	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom	2006年1月26日	7329日元	32万1543套
19	火影忍者 终极英雄3	Bandai	2005年12月22日	7140日元	33万7847套
18	神话传说	Namco	2005年8月25日	7140日元	34万3332套
17	如龙	SEGA	2005年12月8日	7140日元	34万3615套
16	银河游侠	SCE	2005年12月8日	7140日元	35万4516套
15	真·三国无双4 猛将传	KOEI	2005年9月15日	4494日元	36万7670套
14	实况职业棒球12	Konami	2005年7月14日	7329日元	43万4232套
13	机动战士高达 连合对扎夫特	Bandai	2005年11月17日	7140日元	43万7291套
12	生化危机4	Capcom	2005年12月1日	7140日元	44万3147套
11	机动战士高达 一年战争	Namco	2005年4月7日	7140日元	45万103套

■**《格兰蒂亚III》（排名24）**的出现恐怕会让许多老玩家感到唏嘘不已，当年出现在SS上的初代《格兰蒂亚》曾被SEGA塑造成了一款与《最终幻想VII》生死相搏的作品，而那时谁又能想到，这一系列的发行商最后会成为Square Enix呢？虽然说本作的硬伤很多，尤其是之前宣传要大力改善的剧本部分更是受到了极大的批评，但应该说本作的销量还是可以让Square Enix接受的。当然，本作的销量无法与前两部作品相比，不过这也是由于市场大环境的原因作祟。

■很多人都为**《铁拳5》（排名21）**的制作精良以及Namco的诚意感到惊叹，虽然是移植自街机，但却增加了不少新模式，并在诸多方面进行了改进，极高的完成度甚至令人怀疑以后推出的格斗游戏究竟怎样才能超越挡在面前的这座大山。不过即使如此，本作的销量依然不能与系列前作相比，这也从另一个侧面折射了家用机版格斗游戏市场的没落。

■一直以来，只要提到《鬼武者》，人们脑海中总会浮现出金城武的面容，而《鬼武者》也一直给人以大手笔大制作的感觉，像三代国际影星让·雷诺的加入以及甄子丹执导的那段片头CG都令人印象深刻。但由于经费原因，**《新鬼武者 幻梦之晓》（排名20）**就成为了系列中第一部没有明星参与的正传作品。本作的素质依然不俗，虽然销量不能与前几代相比，但由于省去了大量的宣传费用以及代言费用，Capcom可以说是做了一笔还算划算的买卖。

■在发售前，很多人都将**《如龙》（排名17）**与当年SEGA的野心之作——《莎木》相提并论，不过当大家玩到游戏后才发现本作与后者截然不同。以黑帮为题材，以义气为主题，SEGA的这部作品像极了日本及香港的黑社会影片，而且这次《如龙》在宣传上也非常成功。34万的销量对于这类游戏来说已经可以称得上是一个惊人的数字了，口碑销量双丰收，SEGA这次总算是下了一着妙棋。

■**《银河游侠》（排名16）**是SCE的一部野心之作，从发售前的宣传上来看他们是很希望将本作推上顶级RPG行列的，而事实上本作在销量上也的确达到了一线RPG的水准。不过可惜的是，虽然大部分玩家在《银河游侠》初上手时都会对其感觉不错，但随着时间的推移，他们就会发现这个游戏中有太多的东西是他们所难以忍受的了。相比于SCE的宣传战略，《银河游侠》的销量勉强算得上是成功，但本作在玩家群中获得的恶评却令其续作的推出蒙上了一层阴影。

■对于技术人员来说，专门为NGC量身打造的**《生化危机4》（排名12）**能移植到PS2上本身就是个奇迹。尽管由于PS2的机能限制导致不得不在某些方面进行了缩水，但现在的素质已足以令PS2玩家满意了，而新增的“艾达篇”也显示了Capcom的诚意。由于毕竟是移植版，《生化危机4》PS2版（日版）四十多万的销量算是相当不错，而本作在欧美市场更是取得了巨大的成功。在走过了那段失意的NGC效忠生涯后，Capcom正在慢慢走向一条全新的道路。

每月销量榜（全机种）

·8月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	世界足球 胜利十一人9	Konami/2005年8月4日/7329日元	81万4797套
02	NDS	JUMP超级明星大乱斗	任天堂/2005年8月8日/4800日元	29万3350套
03	PS2	神话传说	Namco/2005年8月25日/7140日元	24万2003套
04	PS2	格兰蒂亚III	Square Enix/2005年8月4日/7980日元	19万8455套
05	NDS	灵活脑筋大教室	任天堂/2005年6月30日/2800日元	17万7535套
06	NGC	口袋妖怪XD 暗之旋风 暗黑露琪亚	任天堂/2005年8月4日/5800日元	16万6751套
07	PS2	火影忍者 漩涡忍传	Bandai/2005年8月18日/7140日元	14万315套
08	PS2	召唤之夜外传 黎明之翼	Banpresto/2005年8月4日/7140日元	13万1577套
09	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	12万8741套
10	PS2	机动战士高达SEED DESTINY C.E.世纪	Bandai/2005年8月25日/7140日元	12万3943套

·9月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI/2005年9月15日/4494日元	26万2887套
02	GBA	FC MINI 超级马里奥	任天堂/2004年2月14日/2100日元	22万1255套
03	NDS	电子鸡的小小小卖店	Bandai/2005年9月15日/5040日元	15万9539套
04	GBA	超级机器人大战J	Banpresto/2005年9月15日/6090日元	13万9802套
05	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	13万8988套
06	PSP	世界足球 胜利十一人9 无所不在	Konami/2005年9月15日/5229日元	12万670套
07	NDS	灵活脑筋大教室	任天堂/2005年6月30日/2800日元	11万2672套
08	PS2	神话传说	Namco/2005年8月25日/7140日元	8万5917套
09	NDS	JUMP超级明星大乱斗	任天堂/2005年8月8日/4800日元	7万2748套
10	NDS	逆转裁判 复苏的逆转	Capcom/2005年9月15日/5040日元	6万5454套

·10月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	龙珠Z 电光石火！	Bandai/2005年10月6日/7140日元	47万4677套
02	NDS	电子鸡的小小小卖店	Bandai/2005年9月15日/5040日元	14万8248套
03	GBA	FC MINI 超级马里奥	任天堂/2004年2月14日/2100日元	14万6896套
04	PS2	汪达与巨像	SCE/2005年10月27日/7140日元	12万9492套
05	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	10万7379套
06	NDS	灵活脑筋大教室	任天堂/2005年6月30日/2800日元	9万7343套
07	PS2	必胜柏青嫂系列Vol.1 CR新世纪福音战士	D3 PUBLISHER/2005年10月20日/5040日元	7万6844套
08	NDS	口袋妖怪益智方块	任天堂/2005年10月20日/3800日元	7万5377套
09	PS2	真·三国无双4 猛将传	KOEI/2005年9月15日/4494日元	7万4812套
10	PSP	川岛隆太教授监修 脑力强化训练机Portable	SEGA/2005年10月20日/2940日元	7万1510套

·11月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	机动战士高达 连合对扎夫特	Bandai/2005年11月17日/7140日元	37万6052套
02	NDS	来吧！动物之森	任天堂/2005年11月23日/4800日元	33万5425套
03	NDS	口袋妖怪 不思议迷宫 蓝色救难队	任天堂/2005年11月17日/4800日元	19万4917套
04	GBA	洛克人EXE6	Capcom/2005年11月23日/5040日元	19万285套
05	GBA	口袋妖怪 不思议迷宫 红色救难队	任天堂/2005年11月17日/4800日元	17万9306套
06	NDS	轻松游戏大全	任天堂/2005年11月3日/3800日元	15万8716套
07	PS2	大都技研公式柏青嫂模拟机 押忍！番长	大都技研/2005年11月2日/4410日元	15万5379套
08	NGC	马里奥聚会7	任天堂/2005年11月10日/5800日元	13万488套
09	PS2	灵魂能力3	Namco/2005年11月23日/7140日元	10万231套
10	NDS	电子鸡的小小小卖店	Namco/2005年9月15日/5040日元	9万4168套



TOP 10～01

排名	游戏名称	厂商	发售日期	售价	日本销量
10	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	2005年4月21日	7140日元	45万4657套
09	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix	2006年1月26日	8190日元	48万7317套
08	战国无双2	KOEI	2006年2月24日	7140日元	53万8313套
07	怪物猎人2 doc.	Capcom	2006年2月16日	7329日元	54万8547套
06	龙珠Z 电光石火！	Bandai	2005年10月6日	7140日元	55万1528套
05	深渊传说	Namco	2005年12月15日	7140日元	55万4816套
04	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	Banpresto	2005年7月28日	8379日元	60万3257套
03	世界足球 胜利十一人9	Konami	2005年8月4日	7329日元	93万4496套
02	王国之心II	Square Enix	2005年12月22日	7770日元	110万6705套
01	最终幻想XII	Square Enix	2006年3月16日	8990日元	214万8913套

■平心而论，**《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》（排名09）**是一款相当一般的游戏，而它之所以能取得高达近50万的销量，原因只有一个——它是“《最终幻想VII》系列”中的一员。去年推出的影像作品《最终幻想VII 再临之子》所引发的抢购热潮令人瞠目结舌，虽然距离《最终幻想VII》的发售已经时隔八年（2005年），但玩家们对于这款游戏的喜爱却依然不减当年，《最终幻想VII 再临之子》和《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》的成功就是最好的证据。年内Square Enix还将在PSP上推出《最终幻想VII 危机之源》，不过相信玩家最期待的，依然是那至今还是未知数的次世代重制版《最终幻想VII》。对于这部作品，我们一点都不痛恨炒冷饭，Square Enix啊，拜托请放心大胆地进行重制吧！

■“《怪物猎人》系列”取得的成功恐怕连Capcom自己都料想不到，在2003年下旬开始宣传工作时，Capcom也并没有将其视为一款大作对待。但没想到本作一发售便被抢购一空，之后推出的几款作品，无论是PS2版还是PSP版也都是名利双收，**《怪物猎人2》（排名07）**自然也不例外。现如今，当《鬼武者》、《鬼泣》等系列销量逐渐走低时，“《怪物猎人》系列”却成为了Capcom一个全新的法宝。

■在世界漫画史上，《龙珠》可以说是一个彻头彻尾的怪物。漫画从连载时火到现在，动画从播放时火到现在，而且不论是日本中国美国欧洲全都大受欢迎。迄今为止已经有几十部《龙珠》游戏推出了，虽然水准参差不齐，但销量却都不错，这也不得不让人赞叹这部作品的惊人魅力。其实这里不用评论**《龙珠Z 电光石火！》（排名06）**的素质究竟如何了，你只要记住，它才是日本去年销量最高的格斗游戏，远远超过《灵魂能力3》和《铁拳5》等大作就可以了……

■一年内推出了《重生传说》、《神话传说》、**《深渊传说》（排名05）**三部作品，这曾让人惊呼“《传说》系列”也走上了量产化的道路。不过，只要制作水准没有下降，那量产化也未尝不是一件好事。作为“《传说》系列”十周年的献礼之作，《深渊传说》没有让支持Namco的玩家失望，无论是从哪一方面来看，它都堪称为是系列中的佼佼者。尝到甜头后，Namco今年又一次展开了“《传说》系列”的疯狂轰炸，移植及新作两面出击，誓要最大限度地利用手头上的这一王牌RPG系列。在这里，我们也希望Namco的这一战略能够走远走好。

■一提到《王国之心》的销量，人们总会回想起几年前三上真司忿忿不平的炮轰事件。但说归说，玩家们依然会根据自己的喜好做出自己的选择，**《王国之心II》（排名02）**再度狂卖，这一方面是由于迪士尼与Square Enix角色的魅力，另一方面也要归功于Square Enix的制作实力与制作态度。《王国之心II》在日本卖出了110万套，在迪士尼动画大行其道的欧美市场只可能卖得更多。大人气作品、大人气角色、精良的制作水准，认真的制作态度……这些要素加起来，如果卖得不好那才叫天理难容呢。

■只要当年有《最终幻想》或《勇者斗恶龙》的系列正传推出，那对应主机的软件年度销量榜冠军便不用想第二人了。2005年也是如此，**《最终幻想XII》（排名01）**不出意外地又一次占据了榜首，并且成为了仅有的双白金奖（销量超过200万）得主。不过，这次的《最终幻想》并非是全机种游戏销量的总冠军，名列全日本2005年度游戏销量榜头名的，正是NDS的长卖怪物级游戏之一——《来吧！动物之森》，销量为244万2397套。虽然让人有些失望，但其实这个比较是不怎么公平的，《来吧！动物之森》的发售时间是2005年11月13日，《最终幻想XII》的发售时间是2006年3月16日，而该销量榜的统计截止时间是2006年4月2日，也就是说，那时候《最终幻想XII》卖了才只有16天而已，能取得第二名的成绩已经是相当不错了。

每月销量榜（全机种）

·12月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	NDS	来吧！动物之森	任天堂/2005年11月23日/4800日元	83万43322套
02	PS2	王国之心II	Square Enix/2005年12月22日/7770日元	73万7652套
03	NDS	马里奥赛车DS	任天堂/2005年12月8日/4800日元	66万9575套
04	PS2	深渊传说	Namco/2005年12月15日/7140日元	44万225套
05	PS2	生化危机4	Capcom/2005年12月1日/7140日元	37万590套
06	NDS	电子鸡的小小小卖店	Namco/2005年9月15日/5040日元	36万8436套
07	GBA	口袋妖怪 不思议迷宫 红色救难队	任天堂/2005年11月17日/4800日元	33万8178套
08	NDS	口袋妖怪 不思议迷宫 蓝色救难队	任天堂/2005年11月17日/4800日元	32万6463套
09	PS2	银河游侠	SCE/2005年12月8日/7140日元	29万9310套
10	GBA	洛克人EXE6	Capcom/2005年11月23日/5040日元	24万1834套

·1月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	NDS	更能锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年12月29日/2800日元	108万4857套
02	NDS	来吧！动物之森	任天堂/2005年11月23日/4800日元	56万9711套
03	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	48万8501套
04	NDS	马里奥赛车DS	任天堂/2005年12月8日/4800日元	39万313套
05	PS2	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix/2006年1月26日/8190日元	36万5495套
06	PS2	王国之心II	Square Enix/2005年12月22日/7770日元	33万8073套
07	NDS	马里奥和路易RPG2	任天堂/2005年12月29日/4800日元	31万3576套
08	NDS	灵活脑筋大教室	任天堂/2005年6月30日/2800日元	26万4265套
09	NDS	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	任天堂/2006年1月26日/3800日元	23万1770套
10	NDS	电子鸡的小小小卖店	Namco/2005年9月15日/5040日元	19万9355套

·2月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	怪物猎人2 doc.	Capcom/2006年2月16日/7329日元	46万3501套
02	PS2	战国无双2	KOEI/2006年2月24日/7140日元	30万1044套
03	NDS	更能锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年12月29日/2800日元	25万3982套
04	NDS	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	任天堂/2006年1月26日/3800日元	24万7308套
05	NDS	来吧！动物之森	任天堂/2005年11月23日/4800日元	23万5547套
06	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	13万8338套
07	PSP	怪物猎人PSP	Capcom/2005年12月1日/5040日元	12万5285套
08	PS2	幻想水浒传V	Konami/2006年2月23日/7329日元	12万2426套
09	PS2	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom/2006年1月26日/7329日元	11万9736套
10	PS2	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix/2006年1月26日/8190日元	10万5713套

·3月·

排名	平台	游戏名称	厂商/发售日期/价格	日本销量
01	PS2	最终幻想XII	Square Enix/2006年3月16日/8990日元	214万8913套
02	NDS	来吧！动物之森	任天堂/2005年11月23日/4800日元	46万7382套
03	NDS	更能锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年12月29日/2800日元	45万7134套
04	NDS	锻炼大脑的成人DS训练	任天堂/2005年5月19日/2800日元	28万2287套
05	NDS	口袋妖怪突击队	任天堂/2006年3月23日/4800日元	27万3777套
06	PS2	战国无双2	KOEI/2006年2月24日/7140日元	23万7269套
07	PS2	机动战士高达 宇宙世纪群英会	Bandai/2006年3月2日/7140日元	22万8846套
08	NDS	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜	任天堂/2006年1月26日/3800日元	22万8153套
09	NDS	圣剑传说DS 玛娜之子	Square Enix/2006年3月2日/5040日元	19万5147套
10	PS2	创造职业球会 欧洲冠军联赛	SEGA/2006年3月29日/7140日元	15万3906套

Customize it!!

——定制属于你的完美PS2系统

文 JOHN

我们常常提到对PS2进行"DIY"，"DIY"这个词在国内可是有着很悠久的一段历史的。在个人电脑刚刚出现在市场上的时候，国人对这种先进而又昂贵的东西抱着一种高高在上的仰望心态，虽然对IBM、长城等品牌电脑无比向往，却又苦于囊中羞涩而只能购买商家的兼容机。最后，有一些用户在久病成良医之后，已经摸清楚了电脑的实质，那并不是什么高科技的产物，只要有硬盘、CPU、主板、电源这些通用的模块，谁都可以组装电脑，于是，"DIY"就成为了组装电脑行为的代称。那时候DIY电脑就像我们DIY PS2，自己买回网卡、硬盘这些配件组装成"组装机"就能以更低廉的价格获得与PS2 BB Pack这类"品牌机"相当甚至更丰富的功能。

在那个时候，DIY就是便宜的象征。但是现在，一个DIY配置单的报价常常比品牌电脑高出很多，因为多样化的用户提出了多样化的需求，他们可能需要一台最便宜的能用就行的电脑，也可能需要一台非常强劲的全能型PC。现在，品牌机生产商也反过来向DIY行业学习了，有的厂商在网站上罗列出各种系统和配件，让用户自由选购：哪些配件是必须的，哪些配件能够提高性能，哪些配件可以附加上额外的功能，同时提供透明的价格，让用户能够按照自己的经济能力和需要选择各类配件，组装成一台台合乎他们需求的电脑。和我们自己买电脑配件"DIY"不一样，这类行为的用户一般对电脑不是很了解，但他们同样能按照厂商的介绍选购到满意的电脑，而厂商提供的这种服务则起名为"Customize it"(定制)。

虽然PS2是一台放盘进去就能玩的游戏机，但是经过各路高手不断发掘潜力，它的实际用途已经类似于一台多媒体电脑。2006年年底，PS2的后继者PS3即将出世，作为一台到了生命末期的主机，PS2的价格已经降到历史最低点，各方面对应的软硬件也基本开发成熟，游戏类型和数量极为丰富，买机的时机已经完全成熟了。和买电脑一样，各类玩家买游戏机的需求也是不一样的，而他们一般也对游戏机硬件不够熟悉，不知道应该购买哪些附件。我们现在想做的就是给大家列出各类可能选购到的设备，由各位玩家自己定制所需要的功能，这样大家既不会感到不知所措，又不会被商家误导或者狠宰一刀，最终买到符合自己需求的完美游戏系统。

那么，**Let's "Customize it"!**

硬件篇

PS2主机

市场行情	
30000～50000系列	1500～1700元
70000～75000系列	1100～1300元

3万系和5万系的主机几乎已经停产，又大又笨重，那有什么理由买这种PS2? 很简单，为了安装硬盘。虽然没有硬盘同样可以玩PS2游戏，但更多的拓展特性还是需要依靠硬盘来实现，可以这么说，没有硬盘的PS2是死的，装了硬盘的PS2才是活的。这就像电脑台式机和笔记本的区别，虽然用起来可能差不多，但是台式电脑扩展性更强，能够扩展出比笔记本电脑更丰富的功能。7万系主机并不是不能安装硬盘，但是所费的周折实在太多了。

目前3万系的PS2早已停产，5万系的也很少出货，市面上以薄型的7万系占据主流，若是想购买一台新的3/5万系PS2主机可得着实费一番工夫了。换一种角度思考，安装了硬盘的PS2对光头的要求并不那么高，一台二手的主机也是可以考虑的。在一般的二手拍卖网站，老型号的PS2主机视其成色不等大约只需要700至1200元就能买下。当然，如果你需要的只是一台放进盘就能玩的游戏机，大可不必如此大费周折，但是本文接下来介绍到的许多硬盘相关的扩展功能可就都与你无缘了。


◀只有厚型的PS2才能安装硬盘

选购PS2主机时的很多注意事项都是老生常谈了，即使以前闹得沸沸扬扬的PS2烧机事件，现在也随着技术的进步而基本克服了。防烧芯片——就是那枚会烧的光头驱动芯片的代换品已经成为防止烧机的普遍手段，不过大家在买机的时候事先谈好保修条件依旧非常重要。

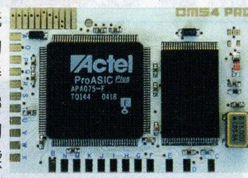
直读芯片(必选)

市场行情	
DMS4	约400元
MODBO	约40元

若是想在PS2上运行各种爱好者自制的软件，直读是不可或缺的配件之一。现在这个时候再讨论NH或者美塞亚克隆版已经没有什么太大的意义了，时下最流行的是各类免光盘启动的直读芯片。

DMS4：免光盘启动的王者

DMS4系列是最先提供完善的免光盘启动系统的直读芯片，支持从记忆卡、硬盘、USB存储设备(从PS2的USB口外接)或者直读本身的闪存启动，这样不需要任何引导盘就能启动各类应用程序或操作系统，不仅保护了主机的光头，更让无数光驱损坏的"尸体"主机起死回生。当然，DMS4的光盘读取性能也是无比强大，各种PS/PS2游戏备份盘和DVD电影都无需任何特殊操作直接入仓读取，只是这类功能在后PS2时代已经不再是直读芯片最大的看点了。



▲昂贵的DMS4 PRO

DMS4分为初版、SE(体积缩小)和EZI(免焊接直插)三个版本，每个版本又有Lite和Pro两种型号，区别在于Pro版能够安装DMS4专有的ToxicOS操作系统，实现硬盘游戏、ELF启动、游戏修改等各种功能。非常遗憾的是，DMS4系列芯片并不支持中国大陆的50009型PS2主机。

MODBO：穷人的法拉利

DMS4固然优秀，但是400元的高昂售价(还不含安装手工费)足以让普通玩家望而却步。MODBO是另一款免光盘启动芯片Matrix Infinity的克隆版，常见的有3.0和4.0两个版本，后者虽然支持VGA输出，但是使用起来不如前者稳定，在50006/55006型号的机器上还不能免光盘启动HDLoader。此外，该直读亦不支持50000以后型号的DVDR二次读盘，必须在刻盘的时候修改BOOKTYPE为DVD-ROM格式方可。虽然问题多多，但仅仅40元的低廉价格让MODBO系列更加贴近群众，建议大家在安装前最好向店家仔细询问兼容性，并在安装完毕后当场测试。

记忆卡(必选)

市场行情	
SONY标准黑色版本	约110元
第三方厂商兼容卡	约110元
各类游戏限定版本	140～200元

虽然闪存价格跟PS2发售的时候相比早已一跌再跌，但PS2记忆卡的售价依旧坚挺，这可是记录必须用到的配件，我们也只有乖乖挨宰的份了。一般来说，一张8MB的记忆卡已经够用，如果玩的游戏又多又频繁，买两张以上也不是什么奢侈的事情。不过如果家里有电脑，可以想办法把记录转移到电脑硬盘里，这样就可以省下第二张乃至更多记忆卡的钱了。



▲SONY的标准黑色记忆卡和主机颜色风格统一

需要注意的是，以前PS2记忆卡只有翻新没有假货，但现在假冒的组装记忆卡早已大行其道，买记忆卡时疏忽不得了。除了多多注意卡的做工谨防假冒以外，还有个防止上当的办法就是选购HORI等厂商或者各类限定版的记忆卡，目前尚未听说有这类记忆卡的假货出现。



▲各种特别包装的记忆卡也让玩家们心动不已

手柄(可选)

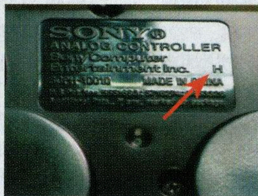
市场行情	
PS2标准DualShock2	100～120元
大陆行货DualShock2	168元

所有型号的PS2主机都在包装内附带至少一只标准手柄，但一只手柄在多人同乐的时候当然不够用，



▲无线手柄也很有意思

购买手柄也是需要考虑的问题。在标准版的A/H/M三种手柄中，目前常见的是H和M两种，而据大多数人的手感划分是A>H>M的，现在A柄已经不多，要淘才能买到好的。假货问题依旧存在，虽然假冒手柄的做得跟原装完全一样没有什么可能，但现在假冒手柄的工艺在进步却是不争的事实。还有另一种方法，到SONY专卖店去买行货原装，虽然贵一点但足够省心。



▲红色箭头所指处就是手柄背面标记版本之处

除此以外，许多其他类型的手柄也是改善游戏体验的好工具，比如罗技的无线手柄，BANPRESTO的SRW专用控制器等等，由于类型繁多，这里就不一一列出了，不过建议大家选购的时候先好好试试手感，因为这些控制器和标准DS2相差太远，买回去才发现不爽就晚了——这样的建议也适合一些仿街机外设，比如《太鼓的达人》专用鼓，它和街机的手感实在相差太远。飞行摇杆和赛车方向盘我们也不打算多作介绍了，因为这些都是针对性非常强的FANS向外设，相信在真正需要这类外设的玩家面前我们无异于班门弄斧。



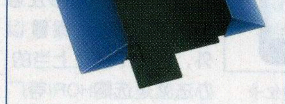
▲和记忆卡一样，DualShock2也有很多颜色版本可供选择

PS2纵置支架(可选)

市场行情	
组装支架	约10－15元
原装支架	约30元

可以这么说，纵置支架是随着PS2竖置的概念而产生的外设，它也确实防止让竖置的主机被轻易撞倒，但是——你真的需要它吗？

其实对于书本般轻薄的7万系主机，纵置支架确实是有必要的，但是老型号的PS2主机底部够宽，也有橡胶垫用来防震，只要不把它放在客厅中间那种会被轻易碰倒的地方，纵置的主机本身已经够稳当了。再看看它的侧面底部，上下两片外壳合拢的地方有着较大的突起，如果你把主机放进底部不平坦的支架里，PS2反而会有略微晃动了。对于使用硬盘的玩家而言，这可是一大忌讳。



▲支架可不一定能让主机更平稳

虽然支架并不贵，但作为玩家还是应该考虑一下自己的用途和家居摆放，不是所有竖置的PS2都需要支架的。

S–Video端子连接线(可选)

市场行情	
国产兼容S端子线	约15元
SONY/HORI原装S端子线	约180元



◀这条包装华丽的线是HORI出品的

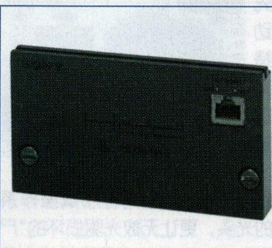
PS2的标配包装里已经包括一条AV线，但是对于这台标准分辨率已经达到480线的游戏机来说已经明显力不从心了。如果你使用带有S－Video输入端子的电视或者电视卡，那么一条S端子线几乎是必须的，因为只要花费15元就能够大大改善画面的质量。相比之下，原装S端子线几乎没有什么意义，即使在电视卡的使用环境(高电磁干扰加高清晰的显示效果)下，原装S端子线能够带来的提升也可以忽略不计，如果你不是终极的发烧玩家就放弃这种烧钱的设备吧。

除了S端子线以外，色差和RGB线也是能够有效提高画面输出质量的线材，但是需要电视机提供相应端口支持才能使用。

PS2专用网卡(可选)

市场行情	
日版	约300元
其他地区版本	约200元

PS2网卡是3万和5万系列PS2连接IDE硬盘的重要部件，这种一度无人问津的配件在被炒至高价后也跌回了正常的价格水平。PS2网卡和主机一样分为日、美、韩等多个地区的版本，其中日版和欧版的PS2网卡只有Ethernet(以太网)接口，而韩版、美版等地区的网卡同时具备Ethernet和MODEM(调制解调器)两个接口，而日/欧版网卡也相应地更薄一些。除此之外，各不同版本的网卡并没有什么性能上的差异，也都能安装在所有地区的PS2主机之上。



▲只有以太网接口的网卡体积略小

IDE硬盘(可选)

市场行情	
80GB	约400元
160GB	约580元
250GB	约750元

从大约两年前开始，SATA接口的硬盘在PC市场出现，这种高速串行接口迅速取代了IDE(PATA)成为PC领域硬盘的主流接口。不仅今日的台式PC机和笔记本电脑都普遍采用SATA/SATA2接口，连Xbox360、PS3主机也纷纷选择SATA硬盘，IDE已经成为明日黄花了。正因为如此，市面上的IDE硬盘越来越少，想为PS2配备硬盘的话就得抓紧了。



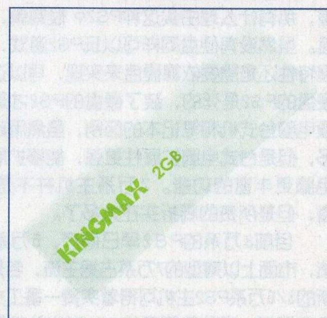
▲硬盘自然是越大越合算，不过玩得过来吗？

PS2的官方硬盘包含于BB套件中，只有40GB容量的三种，分别由希捷(Seagate)、迈拓(Maxtor)和日立(HITACHI)代工。官方硬盘自然可以保证100%的兼容性，但是容量小价格高，再说在市场上已经几乎买不到BB套件了。通常我们都是购买市售的IDE硬盘连接PS2网卡，除了西部数据(WD)的一些型号在接口的物理尺寸上有冲突以外，一般硬盘都能直接连接到PS2上使用。品牌型号方面，日立7K系列和最后一批迈拓金钻10都是不错的选择，但我们不保证它们就能100%兼容PS2网卡，买硬盘还是必须依靠一点小小的运气。

USB存储器(闪存盘)(可选)

市场行情	
128MB	约70元
256MB	约90元
512MB	约120元
1GB	约180元

作为可擦写的移动存储设备，USB存储器能够在相当程度上扩展PS2的存储空间；配合DMS4等直读可以免光盘启动各种应用程序，通过LaunchELF、MAX DRIVE等软件能够备份记忆卡上的记录，并在PS2和PC之间互相传输各种数据等等。它在PS2使用起来也非常方便，只要插进前面板的USB口就可以了。



▲世界上最小的闪存盘，只有透明胶带那么宽，可惜在PS2上的兼容并不完美

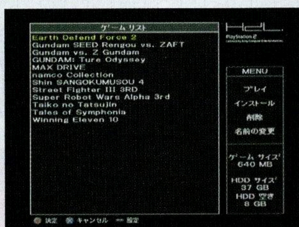
也正是由于这种不需要驱动程序的安装方式，PS2主机对USB存储器有兼容性的问题，并非所有USB存储器都可以被识别并正常读取和写入，而且兼容性比IDE硬盘低得多。我们的建议是不要专门为PS2购买USB存储设备，如果你正好有需要的话可以购买那些容量不是很大(512MB以下)、没有各种特殊功能的普通U盘顺便测试一下。此外，很多遵循USB Mass Storage规范的读卡器、MP3也值得一试，比如SONY自家的PSP就是一只完全兼容于PS2的记忆棒读卡器。

主流PS2相关硬件的介绍我们暂且告一段落，尽管还有USB键盘、遥控器等外设没有提及，但普通玩家对它们的需求并不迫切，我们也就先不多费唇舌了。另外，除了这些连接在PS2主机上的附件以外，还有很多其它配件也值得购买——比如对于家里有电脑的玩家而言，一部DVD±RW刻录机也是非常有用的，毕竟很多相关的软件都需要通过光盘运行；家里有多台AV设备的玩家需要一个分插器来切换数台影碟机和游戏机；一对专业音箱厂商出产的游戏向2.1音箱会比电视的喇叭更具有震撼力……在此我们也同样不对这类设备一一赘述了。

软件篇

HDLPatch 0.8b（配合网卡硬盘使用）

相信大家现在都知道这是什么了，HDLoader就如同PC的虚拟光驱一样实用和普及。有了HDLoader，我们就能远离读盘缓慢、划盘死机和光头报废的困扰，甚至一些几乎不能读盘的主机都在HDLaoder的帮助下获得了新生。如果你有了硬盘套件，那么不使用HDLoader简直是暴殄天物。

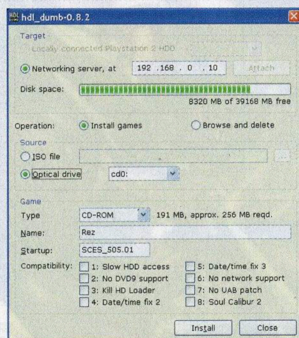


▲HDLPatch 0.8b的日文改版，亚洲键位

虽然原HDLoader的作者现在成为了ToxicOS的开发者，但HDLoader的更新在其他程序员的不懈努力下从来就没有停止过。在各种修改版中，以Zer0-X开发的HDLPatch系列最为强大。在8月份，Zer0-X推出了他的HDLPatch 0.8并在数日之内修正一些小的错误更新为HDLPatch 0.8b。HDLPatch 0.8新增了包括《汪达与巨像》、《幻想水浒传V》、《GTA:LCS》等多个游戏的支持，甚至还允许直接在光驱里安装DVD9格式的游戏。原来0.8版还包括一个调整了○×两键确定/取消的更新（非常体贴亚洲玩家的改变），但是0.8b版却不知为什么又改回去了，还好我们可以去找日文修改版的HDLPatch 0.8b来弥补这一遗憾。

hdl_dump 0.8.5（配合网卡硬盘使用）

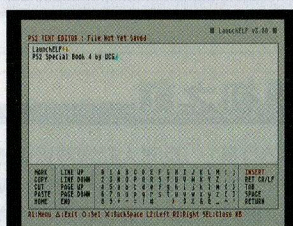
即使HDLoader可以通过硬盘读取游戏，但是仍然要通过光驱将游戏安装进去，而低劣的光盘质量依旧可能导致安装失败或直接死机……有了这个软件，我们就可以借助PC的光驱安装游戏了——或者通过局域网将游戏传进PS2硬盘，或者直接拆下硬盘连接到PC上拷贝。除了从光盘复制以外，软件还支持ISO格式文件的传送，你甚至可能连PC的光驱都用不到了。



▲有了这个就能更好地保护你的PS2

unofficial LaunchELF 3.80（配合硬盘和USB存储器使用）

LaunchELF的原作者Mirakichi从3.41版本就停止了开发，但如同HDLoader一样，它的更新并没有就此结束。EP和lanor在3.41原版的基础上继续工作，将LauchELF的版本更新到了unofficial 3.80，如今它的功能和Mirakichi的简单资源管理器相比又有了飞跃的提升，加入了文本编辑器、JPEG浏览器、HDLoader游戏浏览器，甚至还可以直接关闭PS2主机，简直就是一个迷你的操作系统！如果配合DMS4、MODBO等免光盘启动工具，那PS2真的如同一台小型多媒体电脑一样了。即使用光盘启动，uLauchELF也是一款值得每个玩家使用的优秀系统管理软件。



▲文本编辑界面



▲可以看图　▲还可以管理硬盘

ARMAX EVO Edition & MAX DRIVE（配合USB存储器使用）

这是两个著名的记忆卡转USB存储器用软件，它们的出现让BAFO线和X-PORT 2引导盘上积起了厚厚的灰尘。相比之下，仅仅具有单一记录管理功能的后者更加好用一些。因为文件名本身无法分辨记录名称，MAX DRIVE能够显示日文记录名的特性大大方便了游戏记录的管理。尽管这两个软件有删除动作可能损坏全部记录的BUG，但是只要使用时多加注意就不会出现问题。另外，它们对USB存储器的兼容性比LaunchELF要低。



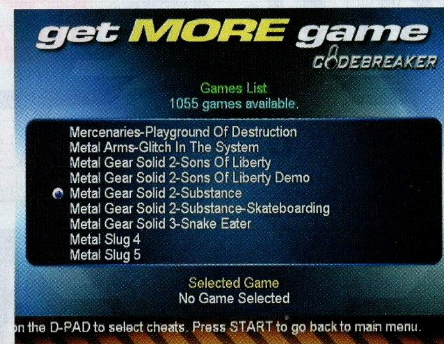
▲USB存储器+PC=无限记忆卡

CodeBreaker 9.2



▲CodeBreaker 9.2是新一代金手指的王者

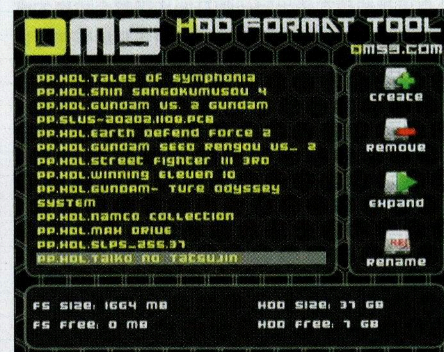
作为当今最强大和最流行的金手指软件，CodeBreaker 9.2已经淘汰了曾经的王者Xploder系列，它的流行原因是显而易见的：功能强大，除了能够使用CodeBreaker专用格式金手指码以外，还能兼容标准RAW格式密码；支持USB存储器，能够备份和还原记录，虽然不支持日文，但是兼容性非常之高，而且不会对记录造成任何损坏；支持硬盘，无论是记忆卡里的记录还是添加的金手指密码都能够保存在硬盘里；支持USB键盘，能够联网更新密码甚至网络聊天……在我们用到这么优秀的软件之时，必须感谢PS2技术群的浪魂，正是他将这个国外软件带给了我们。



▲可惜这个软件提供最多的依旧是美版游戏密码

DMS Format Tool（配合网卡硬盘使用）

单纯看名字的话，这似乎是一个非常危险的硬盘格式化工具，其实不然，除了硬盘格式化以外它还能够创建和删除PS2硬盘上的分区，并调整分区的大小和名称，诸如HDLoader、hdl_dump这样的软件如果产生了什么废弃分区也都可以用它处理——如果说HDLader是PS2上的虚拟光驱，那么DMS Format Tool就是PS2上的PQ Magic，就算一时用不到，储备一个依旧很有必要。



▲这是硬盘管理的利器

除了这些软件以外，PS2上还有无数功能各异的软件，比如多媒体播放器、8位/16位机模拟器等等。如果哪位玩家家里没有PC，这些软件可能还真的能够派上点小用场，但是这些软件用的光盘往往都要自己拿刻录机制作，兼容性和性能又如此尴尬——我们不能指望没有独立显卡、主频只有300MHz的PS2能播放什么高清晰度的AVI，而它玩SFC游戏的效果甚至还不如便携的PSP。这些软件除了证明PS2是一台用途广泛的游戏机以外，真正能给玩家带来的体验并不丰富。

总结篇

经过了六年的风风雨雨，PS2的使命即将结束，但它还是给我们带来了丰富的乐趣。PS2的生命周期比PS还要长，而且它的普及也非常之迅速，很多玩家甚至用这台主机玩了四五年的主流游戏。篇幅所限，我们不可能把PS2的软硬件说得面面俱到，但希望能帮助需要的玩家赶上这趟末班车，选购到自己想要的游戏系统。

曲高和寡

1998年，一部名为《异度装甲》的RPG作品横空出世，在开发公司并没有花费多大宣传力度的情况下，却在很多玩家群中成为当时的热门话题。即使时隔8年，在日本很多游戏BBS上亦有众多玩家将其奉为是史上剧情最为出色的RPG游戏。但之后的续作系列一方面被部分玩家追捧为“神作”，而另一方面又被一些玩家鄙为无聊游戏。那么，《异度》究竟是一部怎样的系列作品，它又是如何诞生的呢？现在，就让我们循着此系列的足迹为各位作一次回顾之旅吧。 文 Bluerabit

站在被批判顶峰的异度世界

Chapter1 1章 是起点亦是终点





“《异度》系列”的轨迹充满着戏剧性。据称其生父高桥哲哉早在学生时代便开始构思整个故事的框架并完成了部分章节的脚本。1988年高桥怀着对游戏的热情进入了Falcom公司（著名作品有“《英雄传说》系列”、“《伊苏》系列”等）担任美术设计并参与了《Dragon Slayer—英雄传说》的开发工作（注：“《英雄传说》系列”原本就是从此游戏衍生出来的），当时田中久仁彦负责此游戏的角色设计。工作之余，高桥将自己对《异度》世界的大致构想向田中进行了简单阐述，不料却引起了对方的浓厚兴趣，不久之后田中竟然拿出几张角色设定图送给高桥，并戏称如果有朝一日真的开发此游戏，就用这些作为角色设定。

两年后，高桥跳槽至SQUARE，并陆续参与了《最终幻想Ⅳ》、《最终幻想Ⅴ》、《最终幻想Ⅵ》的开发工作。《最终幻想Ⅵ》时期其妻田中香加入项目开发负责一部分地图设计工作，此外《最终幻想Ⅵ》中的艾德加兄弟的相关设定案也出自这位才女的手笔。1995年初，当时正处于《最终幻想Ⅶ》的初始开发阶段，高桥以当时构想的《异度》故事作为相关企划案递交公司上层，但由于整体世界观和故事与“《最终幻想》系列”一贯风格相差太大，最终没有通过。正在高桥倍受打击之时，坂口博信却对高桥的企划案赞赏有加，并建议高桥可以考虑作为其他作品线进行开发。随后高桥退出了《最终幻想Ⅶ》的开发团队转入当时《超时空之钥（Chrono Trigger）》的后期开发团队（现在的第3开发事业部），其间高桥对当时加藤正人负责的剧本部分非常欣赏，闲暇之余经常诚意邀请加藤对《异度》的具体故事情节提些意见和建议。加藤对《异度》初期剧本构成的细节部分贡献巨大，据说《异度装甲》中索菲亚时代的大部分情节构思都来源于加藤。

不久之后，在坂口的帮助下，《异度装甲》作为开发项目正式立案启动，当时社内的项目开发代号为——Project Noah（方舟计划）。高桥本人作为项目的总指挥负责脚本，加藤正人负责演出部分和相关故事企划，田中久仁彦负责角色设定，高桥的同乡石垣纯哉负责机械设定。游戏音乐则由当时已经因为之前的《超时空之钥》而名声大振的光田康典负责，游戏动画的声优也早早选定了冬马由美、绿川光等一线人员，此游戏是SQUARE公司第一个在动画中加入配音且游戏结尾配以人声演出主题曲的游戏。可见当时公司还是对该作品相当看好，亦给予了相当的重视。至此，这部早已蓄意多年的作品得到了一个梦幻般的开局，各开发人员对这部游戏也充满信心。公司上层表态，若是能卖过100万套则会考虑续篇的开发并作为系列延续下去。

游戏开发中后期，公司高层抱怨开发周期过长并将项目预算中的部分资金抽调走用来支持当时正在同期开发的《寄生前夜》，这一举动使得整个项目的开发遇到重大困难，引起了开发组强烈不满，从而导致游戏的后半部分（Disc2）严重缩水，连游戏方式也突然改变，与Disc1大相径庭。限于开发周期和经费问题，原本处于《最终幻想》七代及八代间黄金空档期的《异度装甲》在缺乏宣传经费的情况下不得已以几乎半成品的形态于1998年2月11日上市发卖。尽管其宏大的世界观和生动的故事吸引了大量玩家为之掏腰包，但游戏后半部分的缩水依然成为了致命诟病和玩家的集中批评点。此作品虽然在日本国内和海外都获得了极高的评价，然而日本国内销量仍然未能达到当时社内的预期数量。最终不到90万份的尴尬销量（当时而言）使得公司上层决定不再开发续篇，也因此酿成了次年开发组出走事件。

《异度装甲》最为人称道的是其复杂而庞大的世界观以及史诗般壮丽的剧情。整个“《异度》系列”的故事分为六个章节，除了最后一章完全是由玩家自行想象之外，《异度装甲》本篇所发生的时代背景处于第五章，其余四章——星间战争年代、原初之刻、塞波姆文明、索拉和斯战役都在游戏中通过旁白、回忆等侧面手段进行了描述（相关情节见下面的附录）。



Episode Ⅰ 星际间战争时代

距离游戏所处年代大约1万5000年前，以地球为家园的人类在M24射手座星群发现了适合居住的行星。此后人们将此行星命名为「新耶路撒冷」，并将目光放远至宇宙的更深处。大约1万年前，人类已经以这个银河系的大部分区域为生活圈，由此，星际间的战争也变得愈来愈激烈，第一章便是以这个战乱纷飞的宇宙为舞台的故事。

Episode Ⅱ 原初之刻

这是主人公飞等人所居住的行星智慧生命体开始增长的时代……

所有人类的始祖——该隐，此时被当作神为全世界的人类所敬仰。艾尔德利吉（舰艇名）坠落时幸存的亚伯反对人们崇拜该隐的这种信仰，和艾莉一起开始探索新的生活方式。第二章节便是在这样的背景下展开故事的。

Episode Ⅲ 塞波姆文明

第三章的舞台与现实时间比较接近，是个科学文明发达的时代。虽然人类的智能水平显著提高，但由于遗传基因问题而无法生育后代的人却开始增加。

金姆（亚伯转世后的形态）想通过纳米技术来克服这和遗传基因导致的障碍，但因为米安的阴谋而以失败告终……

Episode Ⅳ 索拉利斯战役

以距离飞等人出生大约500年前的伊格那斯大陆为舞台的第四章节。此时，该隐等人发现人类的进化已经进入最终阶段，从而建立索拉利斯帝国，开始对地上实行直接统治。但这个时代的人类已经进化到可以使用以太能力的程度。地上人与索拉利斯之间也展开了空前壮大的战争。被人们称为500年前的大战的这场战争最后也因为"崩坏之日"迎来了终点。

Episode Ⅴ 福音之劫

《异度装甲》这个游戏本篇所处的年代。离迪乌斯的复活时间紧促的创始历9999年，本作主人公飞此时生活在位于边境处的拉翰村。飞并不是生来就居住在这个村子，而是3年前由一个带着面具的男人送来并托付李村长收养。那时身心两方都受到巨大伤害的飞，已经失去了之前的所有记忆。

而后便是拉翰村的受袭事件……飞以此事件为契机，在自己命运的道路上迈出了第一步。

Episode Ⅵ 未知

整个故事结束后人类的发展。由玩家自己想象描绘。



原本高桥的构想是准备将笔墨着重放在故事第四、五章节，因为这段故事最为出彩，联系也最为紧凑，将其作为游戏的可玩部分来制作能让玩家有最佳的代入感。但开发后期由于资金抽调事件，第四章部分无奈只能以回想等剧情交待方式演绎。玩家无法控制其中的角色进行任何探索。游戏第一张碟30个小时以上的游戏时间与第二张碟10小时多的匆匆过场形成了鲜明对比。但尽管如此，故事的精彩依然没有被埋没，制作阵容中的灵魂人物在剧情及人物的表现上更是功不可没。高桥在整部游戏中对文化、宗教、神话、心理学等各个领域都有广泛的涉及，对诸如犹太神秘教义、基督教、古希腊罗马文化等出典进行大量引用，几乎每个人名、地名、机甲名字都有据可考。更难能可贵的是，很多名字的引用并非胡乱搬弄，游戏中的对应人物或者地点的境遇都与其出典密切联系。深邃的剧本把剧中人类万年的历史放在一个全新的背景下来剖析，对神与人之间、人类自身之间的关系进行了大胆刻画。制作者希望玩家能够通过游戏使得自己对人类自身、人类本性产生比以往更加深刻的体验与理解。加藤负责的演出部分采用了十足电影化的手法，镜头的移动、对白、配乐、蒙太奇等等各种要素相互交织，整个游戏内的世界得到了完美地诠释。美丽的风景、喧闹的城镇配上光田操刀的极富苏格兰曲风的音乐使玩家仿佛身临其境。游戏中NPC对话部分都由加藤领衔，幽默诙谐的对白让玩家时不时可以会心一笑，整个游戏世界顿时变得生动而饱满。

此外，说到剧情的成功，还有一点必须要提，那就是游戏中曾经打动了无数玩家的万年爱情。男女主人公在宿命的牵引下，以敌人身份相识，之后一次次戏剧性的会面将两人的命运牢牢牵绊纠缠在一起。在相互抚慰的过程中，渐渐萌发出依赖对方的感情。游戏里对情感进程的刻画自然而流畅。男女主人公每一句对白，每一个举动都没有给玩家任何突兀感。这里值得一提的是，整个《异度装甲》的剧本其实是由高桥与其妻子田中香(别名：嵯峨栗生)一同完成。游戏中主角飞和艾莉的万年爱情完全是田中香的神来之笔。尽管当时高桥创作的主题并非爱情，但事实证明剧本在经过妻子的润色后，无论是人物形象性格的饱满度，还是整个故事流程的出彩程度都得以升华，大大上升了一个层次。

除了剧本上的加工修饰，游戏中大部分角色的原案设定也是由田中香独自完成。她笔下角色鲜明的性格以及详实的个人背景设定，加上田中久仁彦恰到好处的角色原画设定使得一个个原创的虚拟人物顿时真实化。不但几个主要角色栩栩如生，游戏中的很多次要人物也让人印象深刻。巴尔特王子的豪爽、做事粗线条；紫檀医生的冷静和稳健；油腔滑调的哈玛；尤其是卡瑞鲁莲由于失去爱人而导致内心充满仇恨，"若这世界没有神，那么我就用自己的手创造一个"这样的台词让玩家不禁为之震撼。纵观整个游戏，几乎每个角色形象都有着自己的个人故事和内心矛盾。大量极具个性色彩的对白使得角色一个个被刻画得惟妙惟肖，有血有肉。字里行间所透露出的亲情、友情、爱情都让众多玩家的心与游戏的剧情发展一同起伏。田中香本人也被众多异度爱好者称为"游戏界的才女"，其个人网站亦拥有大量追崇者。

在画面上《异度装甲》采用了与同期开发的《最终幻想Ⅶ》完全相反的制作方式。《最终幻想Ⅶ》人物为3D，游戏背景采用预渲染的CG背景；而《异度装甲》则人物角色以2D方式制作，游戏场景为全3D构筑。加之游戏本身曾被作为《最终幻想Ⅶ》的一个企划方案，游戏中某房间内还有《最终幻想Ⅶ》角色蒂法的海报；甚至就连《最终幻想Ⅶ》的男主角克劳德在昏迷时也喊出过"Xenogears"的语句，因此，在业内《异装装甲》就被人称为"里之FF7"。

《异度装甲》中的世界非常广阔，宁静的村庄，庄严的教堂，炎热的沙漠之镇以及处处弥漫着高科技的空中城市都让玩家眼前一亮。全3D的场景使游戏在同期游戏中亦属上乘，尽管存在若干视角上的问题，但瑕不掩瑜，笔者依然认为3D的场景表现方式最能表现出游戏应有的氛围。

系统方面游戏采用了人物战和机甲战两种战斗模式。丰富的必杀技和以太攻击使得战斗演出极为华丽。角色通过提升等级和各技能按键熟练度来学会更多的特技。总体来说游戏的难度适中，上手比较容易。对追求完美的玩家，游戏中也准备了丰富的支线情节与大量的隐藏物品。

光田精心打造的音乐得到了玩家的一致好评，经历了《超时空之钥》之后的光田，其功力更显成熟与老道，配合游戏中的场景和情节，背景音乐的演绎都恰到好处。时而欢快，时而激昂，时而有悲伤的旋律充分将玩家的情绪融入到游戏中来。《神无月的人鱼》、《飞翔》等乐曲都是其中的上乘之作。此外游戏的主题曲《Small Two of Pieces》配合加藤正人的歌词以及Joanne Hogg富有穿透力的嗓音，亦被认为是游戏音乐中的经典。许多玩家甚至是先领略了游戏原声，才为之吸引而投入到这个游戏中来。

《异度装甲》拥有一批固定的爱好者，他们为考据游戏中各种专有名词的各种出处而乐此不疲，大量的研究性文章也在各专题站或者相关BBS上层出不穷。SQUARE官方也推出了游戏设定集以弥补当时游戏匆忙推出的遗憾。这本被玩家称为"异度圣经"的设定资料在日本的二手书籍市场上一直以原价三倍以上的价格居高不下，其受欢迎程度可见一斑。

《异度装甲》	
外文名	Xenogears
平台	Playstation
发售日	1998年2月11日
游戏媒体	CDROM 2枚组
最终销量	约90万本



Chapter2 2章 是新生亦非新生



1999年，由于《异度装甲》的成绩并没有被公司高层肯定，公司以未能达到预期销售目标为由拒绝开发该游戏的续作。高桥和开发组在屡次力柬未果的情况下，多名《异度装甲》开发人员向公司递交了辞呈，其中除了高桥本人外，还包括杉浦博英以及负责机械设定的石垣纯哉等多名核心功臣。为了能让异度这部庞大的作品继续下去，高桥和杉浦在NAMCO的资金提携下创立了MONOLITHSOFT公司，专门对应开发家用机游戏。

2001年7月，NAMCO举行《异度传说一章——力的意志》(Xenosaga EpisodeI)的首次制作发表会，这部被认为是《异度装甲》续篇的作品受到了来自多方面的关注，许多异度爱好者对此游戏的期待也空前高涨。高桥本人在一次访谈中曾透露，《异度传说》将会作为一个系列发展下去，其创作来源虽是来自《异度装甲》，但故事的构成和世界观却并非和其前作完全一样，而是在《异度装甲》的基础上调整并重新构筑而成。游戏的故事背景被定为接近于《异度装甲》中的星间战争时代。这些信息使得FANS们认为这部新作其实就是《异度装甲》设定中的第一章部分，而之后的事实证明这只是广大FANS们一厢情愿的想法而已。

本作游戏发生的时间背景相比《异度装甲》与我们近了不少，故事起源于20xx年人类在肯尼亚发现了一块神秘金属板，经过研究人们发现此神秘物体可以带来无穷的能量，相关研究项目也随即全面展开。不久后人类挣脱了地球的束缚，将自己的足迹扩大到了整个宇宙，能够在宇宙中自由穿梭，移民也已经遍布了各个星系。大约过了4000年后，某大型企业的舰船在宇宙航行过程中受到了一种被称为古诺西斯的生物的攻击，原因在于舰内收纳有佐哈尔的模拟装置。除了主人公紫苑和其他少数几位人员幸免外，全舰都变为了宇宙尘埃。紫苑与保护她的人造人KOS-MOS等人被附近的一艘民用运输舰所救，之后又相继邂逅了神秘少年chaos，合成人M.O.M.O以及Jr.等人并成为同伴，最终克服重重障碍向目标地——第二米鲁其亚进发。

剧情方面，由于与前作的时间跨度相差了一万多年，再加上世界观和故事构成本身就是再构筑后的产物，两者间除了佐哈尔这个神秘物体以及寥寥几处情节遥相呼应外，几乎没有什么联系。这不禁让许多奔着《异度装甲》万年旷世爱情而去的玩家大失所望。此作剧情虽不长，但演出部分却极为宏大华丽，过场动画就长达近十个小时。有时玩家甚至半个小时不需要按动手柄。诚然剧情部分一直是“《异度》系列”最大的亮点，能够将现代科幻与传统的神话传说巧妙结合起来的世界观既奇异又具有新鲜感。对于很多角色扮演游戏和SF题材的爱好者而言，有着相当大的吸引力。但长篇累牍的剧情同时也是一把“双刃剑”，要将海量的剧本信息量完整生动地传达给玩家，必然需要花费诸多笔墨在对白、演出上面，而关系游戏性本身的可玩部分就会相对处于弱势。此外由于故事过于庞大，要在游戏平台上展现所有的剧本设定，就不得不将剧本进行分割，以章节形式一一推出相关的游戏。虽然从系列整体的架构来说，保持了完整性和统一性，但游戏品质和制作周期之间的矛盾却是难以调和的。再加之如今已是快餐游戏盛行的时代，玩家口味时刻都在发生改变，过于冗长的剧情很容易让人失去耐性。

在剧本创作中，由于要回避《异度装甲》的种种设定上的版权问题，高桥的创作空间遇到了相当大的局限性。另外，为了在故事性上埋下伏笔，高桥原本打算以六个章节的方式来阐述整个新异度故事。副标题全部采用尼采作品名来命名：《力的意志》、《善恶的彼岸》、《查拉图斯特拉如是说》、《悲剧的诞生》、《漂泊者及其影》、《偶像的黄昏》，前三章是以紫苑为主人公的现代篇(相对于游戏背景时代)；而后三章是采用倒叙交代方式来阐述的前世篇，重点描述地球人类发现佐哈尔后为何会离开地球等相关情节。这就不得不面对以限定的信息量来支撑整部游戏这样难以拿捏的难题。角色刻画上，全新的原创角色相比《异度装甲》显得略微有些苍白。尽管凭借PS2平台强大的机能使得角色神态表情以及动作举止的表现更为细致，新井考(《异度装甲》的美术设定)负责的演出部分也远非PS时期的粗糙画面可以比拟，但缺少了加藤正人在细微方面的高深造诣，包括NPC对话在内的各个游戏世界组成部分仍然无法达到前作那样的高度。玩家仿佛始终是在以旁观者的身份观看一部科幻电影，自身的代入感和体验感都不尽人意。



本作在引经据典上，亦借用了大量宗教、神学等方面的专用术语。例如游戏中直接借用了圣经中耶稣十二门徒的姓名作为放置佐哈尔的装置名。但与前作不同的是，其中大量词汇只是借用了词汇本身而和游戏本身的情节并没有太大的关系。过多晦涩难懂的词汇术语使得众多普通玩家望而却步，更有游戏媒体毫不客气地将本作评为最做作的角色扮演游戏。

系统方面，本作沿用了前作部分战斗系统，并参考了《最终幻想X》的战斗系统加以融合。玩家通过战斗获得的不同技能点数来提高能力和特技，而机甲战的设定则完全成为鸡肋，很多玩家在通关之后都没有使用过几次机甲。

除了上面提到的这些，人设的过于低龄化，光田在音乐上的退步等也是玩家争论的焦点。田中久仁彦在人设上的变化以及从2D到3D的转变让许多前作拥护者一时不适应而导致无法接受。游戏在迷宫、居住地等地方居然除了角色自身的脚步声外完全没有背景音乐。众多不如意处让许多原本对本作非常期待的玩家失望致极，最终44万本的销量几乎不到前作的一半。如此的销售表现只能说是差强人意，并未达到开发方预期的目标。

凭心而论，本作的品质事实上并没有那么糟糕。剧情上的大量伏笔和悬念为续篇的制作打下了良好的基础；画面上的强化和相对中规中距的系统亦有可圈可点之处；音乐方面虽无前作那和民族音乐的清新悦耳，但以宏大神秘为主题的世界音乐质量绝属上乘，片尾的主题曲也给人留下了深刻的印象。众多玩家的失望归根结底在于前作的影响过于根深蒂固。游戏各方面无法超越前作的高度加之剧情上的无连接性使得这部原本素质不俗的RPG大作失去了众多支持者。这一切同时也为续作销量的继续下滑种下了隐患。





《异度传说一章——力的意志》	
外文名	Xenosaga EPISODE I Der Wille zur Macht
平台	Playstation2
发售日	2002年2月28日
游戏媒体	DVDROM单面双层1枚
最终销量	约44万套

Chapter3 3章 是革命亦是转折





2003年5月，MONOLITHSOFT的公司体制进行改革，高桥也借此升迁至公司的取缔役并从游戏制作一线开始退居幕后，将更多精力放在公司发展和经营管理上。在完成故事原案一稿后，高桥几乎没有过多参与《异度》新作的开发，绝大部分时间只是以监制的身份进行提点。在失去加藤正人的一章之后，原来负责剧本的高桥携其妻子田中香亦转入幕后，这无疑是整个系列的重大转折点。公司出于培养新人，大胆启用了新井考、米坂典彦(前SQUARE员工，负责过《前线任务》二代和三代的剧本工作)等人作为挑大梁的主力开发人员；在人物设定上，本作也不再由田中久仁彦担任，改为由高见典宏负责(此人负责过《超时空之轮(Chrono Cross)》的CG设定)；音乐方面，此次则由尾浦由纪负责游戏的配乐工作。可以说，在游戏的各个方面制作人员都进行了相当程度的换血，整部游戏尝试能够有新的突破，力争以完全革新的面貌展现在世人面前。制作方也希望能够取得比前作一章更好的成绩。

2004年6月24日，《异度传说二章 善恶的彼岸》在日本发售。故事紧接前作结尾，讲述了紫苑众人到达第二米鲁其亚后的一系列事件。发售前高质量的预告动画使得死忠发售当日即早早购买本作，两张DVDROM的大容量使得玩家对本作充满信心。但事与愿违的是，本作与系列其他几部游戏相比似乎受到的负面评价反而要来得更为猛烈一些。虽然在剧情演出方面相比前作在镜头运用，人物对白等方面确实有一定程度的提高，但剧情交代部分和玩家自行操作部分的比例失调，尤其是第一张碟中居然大部分时间是在欣赏过场动画中度过。在人设方面本作进行了较大的变化，特别是女性角色显得更为成熟化，这样做的主要原因是因为《一章 力的意志》发售后部分玩家批评人设的失败，在设定风格转变后尽管得到了部分玩家的肯定，但却有众多喜欢前作人设的玩家抱怨角色变得不可爱，显然公司内部这次的人设革命并不成功。之后相关作品中的《异度》角色也大多采用一章的设定(如《NAMCO × CAPCOM》等)。

战斗系统上二章取消了前作的必杀技而采用以ABC三种高度差为设计理念的区域系统，玩家通过寻找各种敌人不同的弱点所在来力求形成连续攻击，若敌人处于「BREAK」或者「DOWN」的状态则可以给与其巨大伤害。为了弥补取消必杀技而给有些玩家带来的遗憾，游戏设有双人组合技系统，虽然发动时演出华丽，但实际战斗中实用度不足，发动条件也比较苛刻。整个战斗方式让人感觉严重缺乏连续的爽快感，甚至许多非Boss敌方角色也需要较长时间才能击倒。战斗系统的重大变更并没有受到广大玩家的好评，此外，战斗切换时的长时间读盘，也让很多玩家不堪忍受。

在装备品方面，本作完全取消了装备的概念，角色能力全部取决于技能，大多数技能全部角色共同，使得玩家按照自己意愿培养角色的乐趣大大削减。

本作为了丰富游戏本身的耐玩度，还加入了G2分支事件。奔走于游戏世界的各个角落，完成委托人花样繁多的委托，以此得到新技能和道具。由于任务数量较为庞大，且与本身游戏主线剧情几乎无关，一般玩家很少会将时间浪费在技能和道具收集上。

纵观这部游戏，虽然在画面和演出上比前作更为娴熟，但依然是整个系列中评价最差的一作，销量方面比起一章又跌了一大截，最终以大约26万本惨淡收场。NAMCO2004年4～9月的半年决算也因为本作以及其他几部PS2作品的销售不振而导致游戏事业部门13亿2400万日元的营业赤字。整体营业利润也比同期减少了49%之多。

《异度传说二章 善恶的彼岸》	
外文名	Xenosaga EPISODE II Jenseits von Gut und Bose
平台	Playstation2
发售日	2004年6月24日
游戏媒体	DVDROM单面单层2枚
最终销量	约26万套



Chapter4 4章 既圆满亦遗憾的结局



由于《异度传说二章 善恶的彼岸》的成绩不佳，导致N A M C O 对本作的投资信心大幅度滑落。MONOLITHSOFT不得不决定大幅删减原本规划的游戏内容，决定以《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》作为此系列的完结篇。这对广大一直支持此系列的玩家而言，不得不说是个遗憾。

2006年7月6日，《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》作为系列最终章发售。在宣传上的关键语为"回归原点"。游戏在很多设定上都有意地向当初的巅峰作《异度装甲》靠拢，游戏中甚至多次出现了与《异度装甲》极为相似的人物和机甲，旨在能引起众多老玩家的更多共鸣。本作的故事发生在《二章》的一年后，整个剧情的交代也渐渐明朗。和游戏那宏大的世界观一样，本作的场景相比前两作更为丰富细致，建筑和机体的建模在精细程度上都有一定程度的提升，此外，背景音乐的配合也比较到位。以往表现较为薄弱，只能算得上中规中矩的战斗与系统部分，依旧没有出现非常个性化的特色亮点，而只是在回归原点的同时在细节上作出了一些变化。不过，无论是平常的"人物战斗"部分，还是"机甲战斗"部分，系统的变化让整体的战斗节奏得到了显著的提升，一洗前两作的拖沓，显得更为紧凑和爽快，战略性也得到了相当程度的强化。





在战斗设定方面，本作取消了前作《二章 善恶的彼岸》当中引入的区域攻击，取而代之的是《一章 力的意志》当中的必杀技系统。此外，在角色战斗部分，除了通常的体力与以太外，本作还加入崩坏(Break)与加速(Boost)槽的设定。位于角色名称下方的崩坏槽在角色遭到敌人攻击时会逐渐上涨，当超过上限时，这名角色就会陷入崩坏的不利境地，不但无法回避攻击，还会无法执行下一回合的行动。敌人同样也有这样的设定，当敌人处于崩坏状态时，玩家对其造成的伤害将大幅度提升。加速槽则在一章时就开始引入，同样是敌我共同拥有的设

定，玩家使用普通攻击和特技等方式攻击敌人时，加速槽就会缓缓增加，使用必杀技则减少，当加速槽大于1时，就可以通过消耗加速值让角色的行动顺序发生变化，让其马上执行玩家下达的各项行动指令，加速槽可通过装备来提高上限。

《三章 查拉图斯特拉如是说》最令玩家感动的是引入了类似当初《异度装甲》的"EN系统"，在机甲进行通常攻击时，需要根据武器的差异消耗不同的EN值，因此，玩家得在每一回合根据机甲武器和战斗的具体情况来对EN值进行合理分配，除了通常攻击外，通过阿尼玛觉醒的方式，玩家就可以在机甲战斗中发动类似角色战斗部分那样的强力必杀技，阿尼玛觉醒需要蓄积阿尼玛值，在通常攻击命中敌人时，阿尼玛就会上升，达到峰值时，阿尼玛等级就会上升，只有阿尼玛大于1或以上时才能发动阿尼玛觉醒。机甲系统的回归，使得机甲战斗的爽快感大增，再加上各种必杀技的华丽程度也得到了强化，视觉效果上也令人满意。

本作由麦谷兴一执笔的人物设定也再次进化，受到了大部分玩家的认可；异度之父高桥本人虽然未参与本作的直接开发，但依然为玩家准备了详细的Database，以供游戏中随时查看，并会随着游戏进程更新内容。

虽然整体的表现并没有随着时间的跨越而在游戏性方面真正意义上超越《异度装甲》，但随着系统的回归、人设的再度改进，读盘速度的加快，还有剧情的交代完善、角色演出部分更为丰满。《异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说》的整体素质超越了系列的前两作。就PS2平台上的《异度传说》系列而言，这已经算是划上了一个比较圆满的句号了。从整个系列的情况来看，《异度传说》系列的亮点依然在于剧情演出部分，虽然整体表现依旧不俗，但游戏性部分终究还是较为薄弱，这也直接影响了系列的受众面。另外，由于开发成本原因，游戏内容作了很大的牺牲，负责剧本的米坂做了许多重大变革和删减，以至于最终章许多情节只能以玩家自己查看Database的方式来交代。首周约12万的销量甚至还不如二章当初的成绩，能够想象其最终销量也并不乐观。



《异度传说三章——查拉图斯特拉如是说》	
外文名	Xenosaga EPISODE III III Also sprach Zarathustra
平台	Playstation2
发售日	2006年7月6日
游戏媒体	DVDROM单面单层2枚
最终销量	暂无统计数据

Chapter5 5章 其他异度系列的相关作品



《异度传说I＋II》

2006年3月30日，MONOLITHSOFT将《异度传说一章》与《二章》整合成一部游戏并移植到了掌机NDS平台，故事情节以前两章为基础展开。此作在结合一些新构想的基础上，补充追加了一些以前未描述部分并以20章节的方式进行。系统上，基本沿用了一章的战斗系统并加以简化；在演出方面，由于掌机的机能限制，游戏采用2D的绘制方式，原PS2版中许多壮大场面不得已只能用CG插图配合文字来进行说明。在剧情方面，一章部分和原PS2版差异不大，只是有些台词做了略微调整和删减；而二章部分则加入不少新剧情以弥补当初PS2版时的交代不足。人物方面，为了适应NDS的用户群体，由竹内浩志负责的角色设计也继续走低龄化路线。但异度系列一直以来都是以处处悬念的剧情和生动的演出为主要特点的游戏，没有丰富演出的掌机版本相比之前的PS2版震撼感全无。对于开辟新玩家群并不能有多大成效，而对于那些系列支持者来说也未必有多大吸引力。尽管本作亦属低成本作品，但最终3万本的销量也着实给开发方不小的打击。





《异度传说 Freaks》

以《异度传说》系列为主题的小品级游戏，含有AVG文字游戏和一个Puzzle类益智游戏。当然，此游戏中较有含金量的是《异度传说一章》的资料设定。玩家可以从中更为详细地了解游戏的全貌。此外，本作发卖时还同捆了《异度传说二章 善恶的彼岸》的体验版，相信很多FANS是冲着这个而去的。



《异度传说一章 Reload》

作为海外版一章的逆移植作品，游戏采用了日文字幕，英文语音。在追加要素上，本作中追加了角色的泳装，并且提供了通关后可随时看过场剧情动画的模式，可谓方便了不少。剧情方面，相比原先在日本发售的版本，一小部分镜头做了剪辑，其余则完全相同，在玩家群中并没有产生多大影响。

《异度传说 Pied Piper》

2004年7月，NAMCO推出了一款"《异度》系列"的手机版游戏。整个游戏分为3章，Vodafone的手机用户玩家可以通过付费下载的方式依次下载3章内容。该作主要以系列中Ziggy这名角色的视点来展开游戏，故事发生的背景大约是《异度传说一章 力的意志》的100年前。由于该游戏只能在日本国内利用手机进行下载，因此能够一睹其庐山真面目的国内玩家非常之少。不过网上能找到日文版的剧本摘抄和台湾爱好者的翻译，有心的玩家可以查阅一下。

《异度传说 The Animation》

以《异度传说一章 力的意志》为蓝本制作的动画，整体上的剧情忠实于游戏原著，只是在一些细小部分的情节设定做了略微变更。为了迎合年龄层较低的观众群，人设方面也更加卡通化，剧中的对白在理解上也精简了不少。动画制作上的整体水准并不出彩，对玩过游戏或者第一次接触此系列的观众来说都只能算是不过不失。

纵观整个"《异度》系列"，其一路走来并非平坦，开发者从当初的信心满满到随后的跳槽自立门户，再到新系列销量的日益衰落，令人不禁惋惜。在如今这样一个充满商业气息的时代，游戏这一产物也并非为制作人本身而制作。合理的市场定位，尽可能符合现代玩家的口味才是重中之重。高桥本人早在开发《异度装甲》之际就曾经表示，要将整个异度世界以多种形态展现，不单单是游戏，还包括小说，电影等多种题材。这也许是当初高桥的一个梦想。但如今看来，要实现他的这个梦，前面的路途还相当漫长……

无音的空气　破碎的物语
没有你的世界　双目紧闭
正常的事情？　过去的记忆　单纯的答案？
XIII
“索拉在哪里？”　“我们必须找到他……”
12
法则　里·安塞姆报告书
由无知中诞生的造物
11
暗之里侧≠光之门
X
秘密的场所
“他的声音……正离我越来越远”
“这次……我会战斗”
9
狭间的世界＝被遗忘的地点
所有人在此集结
VIII
第三之敌＝NOBODY / “NOBODY？不存在的人？”
VII
ENDLESS
“来迟了啊，凯丽。”
“我们能行吗？像这种数量……”
HEARTLESS
“吾等是来迎接您的，我们的主人。”
“你才是所有‘无心’的起源。”
6
XIII机关　变身：变貌
“索拉？”
“索拉？为什么？”　“陛下？为什么？”
5
变化　第三之键
暗之里侧≠光之门
4
世界的尽头　“这是什么地方？”
“这就是你所寻求的答案吗？”　“这才是真实的世界”
“也许……我们的旅程是毫无意义的……
3
乐园
“一起……去吧。”
II
“我是，为与他相见而来的。”
“他和你很像。”

“所有的事情，我都想起来了……真正的……”

Another Side, Another Story
[DEEP DIVE]



《王国之心II》序章剧情小说

前言

我已经记不清自己上一次被游戏中的剧情感动是什么时候了，怎么说似乎也有两三年的时光了吧。近两年来，我曾以为《格兰蒂亚III》会让我感动，曾以为《最终幻想XII》会令我感动，但令我意外的是，最先触动我心灵的竟然会是《王国之心II》。

在只是听说过这个系列的玩家中，许多人都以为"《王国之心》系列"的剧情就是单纯的大杂烩，对此我只能报以淡淡一笑。迪士尼世界的种种故事只是这一系列的支线情节，《最终幻想》里的人物也只不过是匆匆过客，将它们剥离无疑会影响这一系列的受欢迎程度，但对于野村哲也以三部作品营造出来的《王国之心》的世界观来说却毫无关系，即使没有那些东西，《王国之心》的剧情一样值得人大赞一笔。说实话，笔者对于《王国之心II》后期的剧情还是感到比较失望的，因为一代和《记忆之链》留下的伏笔太多，虽然最终都得到了解释，但结果却是让人不太满意。不过，《王国之心II》序章的剧情却绝对可以称得上是游戏史上的神来之笔，仅凭开篇那近十个小时的序章，就足以令其归入经典游戏的行列！

笔者在这里描述的，正是本作剧情中最为精彩的序章，而全三部作品的剧情概括及内容解惑则都在文章最后的附录部分。为了不影响您的阅读乐趣，强烈建议各位在看完前面的剧情小说后再看后面的附录，切记切记……

Thinking of you, wherever you are.

We pray for our sorrows to end,
And hope that our hearts will blend.
Now I will step forward to realize this wish.

And who knows:
Starting a new journey may not be so hard
Or maybe it has already begun

There are many worlds,
but they share the same sky——
one sky, one destiny.

第零章

黑暗，无穷无尽的黑暗。

被笼罩着，被吞噬着，没有任何其他色彩存在，只有铺天盖地的黑色充斥着这个世界。

"咳咳。"老人咳嗽了两声，脚下一个踉跄，险些摔倒在地。

他凝视着自己的掌心，虽然能够感觉到刚才咳出了血。但在这个世界里，一切都是黑色的。漆黑的鲜红的血，漆黑的白发与胡须，漆黑的黄色的皮肤，漆黑的，漆黑的，漆黑的……

老人抬头望向上方，脸上露出了苦涩的笑容。

这就是……我的结局吗？

在漫长的时光中，他将大部分精力用于对知识的追求，并用这些知识守护着这个世界的和平与安宁，没有人怀疑这一点。人们都以微笑向老人——这个世界的最高领袖致以敬意。可是，为什么他会得到如此的下场呢？

黑暗……对，一切都是因为黑暗。

黑暗沉睡于每个人的心底，不管那是多么纯洁的心。只要有条件，即使是最微弱的暗也会扩散，直至令全部心灵都浸入黑暗。那样的事情，已经数次出现于老人的眼前。

暗。心之暗。

它从何而来？又将去向何处？对于身为这个世界的领袖的老人来说，无论如何都必须要找到答案。不然的话，总有一天那些被黑暗吞噬心灵的存在将会彻底打破这个世界的和平。为此，他与自己的几位弟子开始了对"人心中的黑暗"的研究。可是……

"我将抛弃这虚弱的身体，堕入无尽的黑暗中。"

是的，这就是那个孩子选择的道路。他太聪明了，聪明得远远超越了老人的想像。如果人生可以允许重来的话，他一定不会救下那个丧失记忆的孩子，一定不会让其成为自己的弟子，一定不会同意以那个孩子为首的弟子们加速试验的进度，也一定不会让他在自己的眼皮底下打开那扇禁忌之门。

但是，这个世界没有所谓的如果，一切的一切，只要发生了就都已经太迟了。

老人绝望了，也正是因为这份绝望，他才会选择来到这里——这个不属于光明也不属于黑暗的世界。

抛弃光明，追随黑暗，探求新的力量。然后……

复仇！向那些将他统治的光辉的世界弄得面目全非的人复仇！

但是……力量在哪里呢？

老人已经记不清自己来到这里有多久了，更记不清自己究竟走了多远。在这没有丝毫光明的世界中，他一直在苦苦地思索，想要寻找到那种自己渴求的力量。但直到现在，他依然找不到任何头绪。

忽然，老人停下了脚步。他弯腰坐到地上，竖起耳朵，仿佛在倾听着什么，眉头也紧紧地皱了起来。

终于找到了吗……或者说，是"它"主动找到了我？

蓦然间，不计其数的信息以人类难以想像的速度从四面八方刺入了老人的脑海中。他闭上眼睛，强忍着那种头部几乎将要爆炸的剧痛，牙关紧咬，全身剧烈地颤抖着。

力量……我感觉到了……这种力量……惊人的力量！

突然，老人放声狂笑了起来，炫目的光芒一下子将他周围空间的黑暗完全驱散。这个世界顷刻间变成了彻彻底底的白色。

笑声戛然而止。

不知何时已经披上了一身鲜红色装束的老人慢慢地将红色的布条缠在自己的脸上，最终只将双眼和嘴留在了空气中。

"万分感谢你，赐予我这种力量的这个世界。"老人微微欠身，向着代表这世界的那种意志行了个礼。"所有的存在都被分解成无的世界……狭间的世界……那么，就请允许我用您作为我的新名字，以表达我对您的敬意吧。"

黑暗的力量，从虚无中得到的力量……

Darkness in Zero

在这一片洁白，空无一物的空间中，红衣的老者迪兹（DIZ）稳步走向了前方出现的那扇大门。

而在门那边等待着他的，是另一个虚无的世界。



第一章

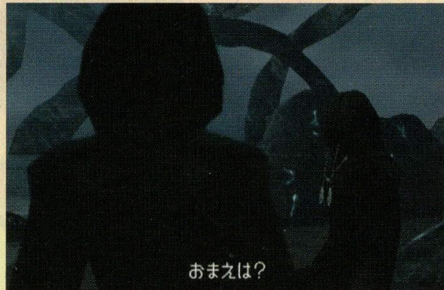
暗影流动，波光四溢。

清冷的月光如流水般倾泻在静谧的小岛上，给这个黑暗的世界带来了一丝淡淡的光芒。

一个浑身被罩在黑衣之下的男子坐在离海边不远处的岩石上，静静注视着海潮起伏涌现。

而这时，他左侧不远处的巨大岩石前忽然出现了一个黑洞。与他同样穿着，同样看不清相貌的另一个黑衣人从这个宛似异次元空间的黑洞中走了出来。

新出现的那个黑衣人似乎有些不知所措，他疑惑地环视了一遍四周，而后将目光投向了依然静静坐在岩石上的男子。



"我一直在等你。"男子没有扭头，平静地说道。

"……一直在召唤我的就是你吗？"

男子摇了摇头，说："这并不是召唤，而是你与我——同一种生命形式之间的共鸣。"

"……你是谁？"

"没有灵魂的躯壳……不，应该说这才是原初的形态。"

"……能告诉我你的名字吗？"

"名字这东西根本毫无意义。"他终于将头扭了过来，凝视着站在自己几步远处的新来者，"你呢？想起你真正的名字了吗？"

当听到这个问题后，后来出现的那个黑衣人呆呆地立在原地，良久一动不动。他似乎正在脑中努力搜寻着什么，但却发现那里面竟然是一片空白。

"……真正的名字……我真正的名字是……"

"索拉。"

蔚蓝的晴空，湛蓝的海水，躺在沙滩上的棕发少年。



少年坐起身伸了个懒腰，打个呵欠后还想继续躺下睡觉，可就在这时，忽然出现在身后的影子却将他吓了一跳。

看到少年吃惊的样子后，留着一头红色短发的女孩发出了银铃般的笑声。

"别吓我嘛，凯……"

画面瞬间转换。

银发的男孩奔跑在沙滩上，笑着扭头望向正与自己赛跑的棕发少年。

"怎么了索拉，已经认输了吗？"

……

夕阳西下，索拉、凯丽与利库坐在海滩边的棕榈树上，静静欣赏着天边那美丽的火烧云。

"一定还有另外的世界存在的。"索拉肯定地说道。

"也许吧。"利库望着天边，脸上浮现出一种惆怅的神情，"但只要身处在这里，我们就什么都不可能知道。"

……

"这个世界是紧密相连的。"

在黑暗的秘密场所内，一个浑厚的声音忽然传入了索拉耳中。

"谁？"他急忙回身，但四周却看不到一个人影。

"与暗相连的世界——"

……

凯丽站起身来，望着天边的夕阳，嘴角现出了一丝笑意。

"索拉一点都没有变呢。"

……

"门已经打开了。"

银发少年站在铺天盖地的黑暗中，向索拉伸出了手，脸上带着诡异的笑容。

"利库？"索拉吃惊地喊了一声，奋力向前跑去想要去到好友身边，但那浓浓的黑暗却将两人硬生生地分隔了开来。

"索……拉……"

忽然，少女求助的呼唤声传入了索拉的耳中。他转过身去，惊讶地望向正朝自己这边飞奔过来的凯丽。可当他伸出双臂想要保住女孩时，接触到的却只有空气而已。

而也就是在此时，那个浑厚的声音再度回荡在这个世界的天空。

"你什么都不知道……"

什么都不知道……

什么都……不知道……

在规律地回响着的钟声下，罗克萨斯缓缓睁开了眼睛。

此时已是正午时分，柔和的阳光透过玻璃窗照在这位金发少年的脸上，令刚刚睡醒的他一时感到有些睁不开眼睛。

他从床上坐起身来，神情疲惫地挠了挠头，轻轻叹了口气。

"……又是那个梦……"

自从半个月前开始，罗克萨斯每次入睡都会做一个奇怪的梦。不，与其说是梦，还不如说那更像是碎成无数块的记忆的碎片。

银发与金发的少年，红发的少女，宁静安详的小岛，以及……那不知道为何物的神秘的黑影。

每次的梦都不一样，但每次的主角反反复复地总是那几个人。更令罗克萨斯感到诧异的是，虽然是梦，但他并不像平常那样代入到其中的某个人身上，而是仿佛浮在高空静静注视着梦中发生的一切。而且，有时候他甚至能猜到下一步将要发生的是什么，好像自己在很久之前就看过那些事情一样。

罗克萨斯用力摇了摇头，不愿意再想下去了，因为之前的经验清楚地告诉了他那只会是浪费时间。不管他怎么想都不会得到答案，反而还会愈发头疼。

他站起身来打开了窗户，在整点响起的钟声中静静凝视着窗外那被阳光染成火红的天空。在他的记忆中，天空仿佛从来没有改变过颜色，他曾看某些书中提到过白昼与黑夜，不过那些都只是传说而已，从古至今，在这个世界里就只有两个时间——黎明，或者黄昏。

黄昏城，这就是罗克萨斯所住的小城镇，如果用两个字来形容这个地方的话，"安宁"是最合适不过的了。至少在罗克萨斯的记忆里，他从不记得这里发生过什么争斗，最多也就是小孩间拌拌嘴吵吵架而已。由于地方小，镇内的绝大多数人都彼此认识，见面后都会微笑着点头致意，而后继续自己的生活。

如此安详，如此平静。

简直就像是只应存在于童话中的世界一般……

"喂喂，罗克萨斯，快开门快开门！"

忽然，门外传来的急促的敲门声将罗克萨斯从思绪中强行拉了回来。

他跳下床走过去拉开了房门，而出现在他面前的，是好友平茨的身影。

"干什么啊，一副气喘吁吁的样子。"罗克萨斯打了个呵欠，转身向床边走去，"海涅和奥蕾特呢，在秘密基地吗？"

"别说这个了，出大事了！"胖乎乎的平茨喘着粗气嚷道，"塞法……塞法那个家伙到处诬蔑我们是小偷！"

"什么？"罗克萨斯一惊，急忙将身体转了过来，"怎么回事？"

"先到秘密基地再说吧，海涅和奥蕾特都在那里等着呢。"

罗克萨斯点了点头，随着平茨离开了房间。没过多久，两人就来到了只属于他们几人的秘密基地。

所谓秘密基地，实际上只是个废弃的旧货仓而已。但自从海涅发现了这个地方后，他们几人便将这里当作了自己的集会场所。平日里他们总会聚到这里谈天说地，而后选定游玩的地点。不过，今天的气氛却与往日截然不同。

海涅气呼呼地在屋内走来走去，而奥蕾特则是坐在沙发上，看上去手足无措。看到罗克萨斯和平茨走进来后，女孩连忙站了起来。可还没等她开口，海涅便嚷了起来。

"你这家伙来得太晚了！"他大步走到罗克萨斯身边喊道，"走，我们一起找塞法那家伙算账去。"

"喂，等等，先告诉我发生了什么好不好……"

罗克萨斯一头雾水地摊开双手。海涅依然在那里不断地咒骂塞法，从他口中罗克萨斯根本就搞不明白究竟是怎么回事，最后还是奥蕾特说清了事情的来龙去脉。

原来，今天镇内许多人家中都丢了东西，直到现在还没有抓住小偷。自称为镇内风纪委员的塞法自告奋勇展开了调查，但不知为何，他一口认定小偷就是罗克萨斯等人。

"纯粹是诬陷！塞法那混账！"海涅恼火地嚷道，"那家伙一定是平时看我们老和他作对，所以才想趁机陷害我们！"

"塞法应该不是这种人啊……"平茨小声嘟囔了一句，但当海涅瞪了他一眼后，他便急忙捂住了嘴巴。

其实，罗克萨斯的想法也与平茨一样，虽然塞法那家伙很招人烦，但以他那高傲的性格绝对做不出诬陷人这种事情，肯定是有什么其他原因才会让他得出这种结论的。

他想了想，向海涅问道："那么，那些人究竟丢了些什么？"

一直在骂塞法的海涅忽然语塞了，他这时才察觉到自己竟然从来没想过这个问题。"丢了什么……唔……那个……"

罗克萨斯轻轻叹了口气，尽量以轻松的语气说道："塞法爱怎么说就怎么说去吧。不管怎样，只要我们抓住小偷，不就可以洗清嫌疑了嘛。"

"对啊！"海涅兴奋地捶了一下罗克萨斯，"事不宜迟，那就快走吧，我可不想被人在背后戳脊梁骨。"

他拍了拍好友的肩膀，扭头便向门外走去，平茨也紧随着他走了出去。可正当罗克萨斯想要挪动脚步时，所有的声音突然间全都消失了。就在这零点几秒钟的一片寂静间，一个从未听过的苍老的声音直刺入他的脑海中。

"心将归来。"

"觉醒之日即将来临。"

罗克萨斯愣住了，他睁大了眼睛向四周看去，可却根本找不到声音的来源。就在这时，奥蕾特的声音传入了他的耳中。

"怎么了，罗克萨斯？"女孩在门口关切地问道，



"身体不舒服吗？"

"……唔，没什么……"罗克萨斯定了定神，犹豫了一下，最终还是决定不告诉她刚才发生的事情。"我们走吧。"

调查进行得并不顺利，由于塞法、风神、雷神这风纪三人组平日里确实做出了一些令大人们刮目相看的事情，所以很多人都相信了他们的结论，将罗克萨斯等人视为了小偷。火冒三丈的海涅为此还跟饰品店的老板吵了起来，不过对方却对他们的解释不屑一顾，认定了塞法肯定不会平白诬陷好人。

无奈之下，四人只得去其他地方寻找情报，可他们在镇里转了半天依然一无所获。海涅还是不服气，想要继续寻找线索，而平茨和奥蕾特则明显露出了疲态。

正当海涅准备找其他人进行询问时，一个嘲讽的声音从众人背后传了过来。

"哟，这不是小偷团伙嘛。"

罗克萨斯回过头去，映入他眼中的正是"黄昏城风纪委员"塞法，以及与他形影不离的两个手下——风神与雷神。塞法双手抱胸，正冷笑着看着他们，一脸鄙夷的神情。

"塞法！"海涅攥紧拳头大喊了一声，"你这混账……"

罗克萨斯连忙挡在了想冲上前的海涅面前，盯着塞法问道，"塞法，你究竟是什么意思？为什么要诬陷我们是小偷？"

"切，不是你们还会有谁？"塞法从鼻子里哼了一声。他瞥了罗克萨斯一眼，轻蔑地说道，"除了你，谁会对那种东西感兴趣？"

"我？"罗克萨斯有些摸不着头脑，"你在说什么？"

"别废话了。"塞法有些不耐烦了，"赃物应该还在你身上吧？如果你不老老实实交出来的话，那我就只好自己搜咯。"他从地上捡起一根木棍抛给罗克萨斯，将拿在手上的木棍对准了不远处的少年，朗声说道，"来吧，我们好久没较量过了。"

虽然罗克萨斯并不想采用这种方式来解决，但塞法似乎决心已定，而海涅也在后面不断地加油鼓劲，非要他给塞法一点颜色瞧瞧。无奈之下，他只得与塞法以木棍展开了一场搏斗。



塞法的实力很强，而且下手极狠毫不留情，这在镇上是众所周知的。不过，罗克萨斯却是他在同年龄段中惟一无法击败的对手，这点让他一直耿耿于怀，一遇到机会他就想与罗克萨斯较量一番，可惜的是，这次他似乎又未能如愿以偿……

当手中的木棍被罗克萨斯击落后，塞法恼火地大吼了一声。他还想捡起木棍继续再战，而后面的雷神也是跃跃欲试，想要加入到混战中。眼看一场新的战斗一触即发，但风神却适时地挡在了两班人马中间。

"胜负已分。"有着一头银色短发的少女风神伸出左手挡住了想冲上前的雷神和塞法，以



一如既往的冷静语调向罗克萨斯说道，"大会必来。"

这是风神一贯的说话方式，言简意赅，一个多余的字都不想说。

所谓的大会指的是镇上一年一度的激斗大赛，与一般的格斗擂台赛有所不同的是，参赛者身上都会装有一定数量的彩球，而比赛的目的就是通过战斗夺取对方身上的彩球，时间结束时谁身上的彩球多就会获得比赛的胜利。

罗克萨斯、海涅、塞法早就报名决定参加这项赛事，而风神的意思则是今天就到此为止，剩下的恩怨到那时再做个了断。虽然风神平日里无口无心无表情，与大大咧咧的雷神以及狂傲自信的塞法形成了鲜明的对照，但对于这位少女的话两人还是比较信服的。因此虽然有些不太满意，塞法和雷神还是接受了她的建议，在狠狠瞪了罗克萨斯一眼后，塞法转身就想离开。而就在这时，闪光灯的光亮把罗克萨斯吓了一跳。

"留个纪念嘛。"平茨摆了摆手中的照相机，笑着说道。

突然，一个白影快速在平茨身边一闪而过。当平茨回过神来时，才发现自己手上的照相机竟然不翼而飞了。

"在那里！"奥蕾特指着另一侧大声喊道。

那是一个银白色的人形怪物，虽然身材就好像十三四岁的孩子一样，但长长的手脚却给人以极为诡异的感觉。

看到银白色怪物消失在街道尽头后，海涅方才如梦初醒。

"那一定就是小偷，快追！"

他喊了一声，急忙跑向了怪物消失的方向，而罗克萨斯等人也紧追了过去。

银白色怪物的速度快得惊人，而且如泥鳅般自由扭曲的身体也令它可以自由穿行于各种狭小的场所。在追了十几分钟后，海涅、平茨和奥蕾特都累得跑不动了，只有罗克萨斯还在后面紧追不舍。

不知不觉间，罗克萨斯已经追着怪物跑出了黄昏城。在穿过城外那片昏暗的密林后，他来到了郊外那间古旧的大屋前。

"欢迎您回来，我们的主人。"

又是那种死一般的寂静，又是一个从未听过的神秘的声音。

主人？谁？在说我吗？

世界再度回复如初，那个银白色的怪物站立在大屋的铁门前不规则地摆动着，就仿佛是在等待着罗克萨斯的到来。

罗克萨斯定了定神，冲上前去想要抓住怪物，可他却吃惊地发现木棍的攻击根本就无法对怪物造成一点伤害。对方就仿佛没有实体一样，木棍打在它身上就如同挥舞在空气中，丝毫没有击中的真实感。

怪物不断在他身旁游动飘浮，不攻击也不逃避，好像是在嘲笑罗克萨斯的无力。

打，打不到，逃，不甘心。面对此种情况，罗克萨斯也有些束手无策了。但就在这时，更令人吃惊的事情发生了……

"……这是怎么回事？"罗克萨斯惊讶地低头向木棍看去。握在他手中的那根普通的木棍此时已经被电磁光波团团笼罩，杂乱无章的字母代码组成的弧状线快速循环在木棍周围对其进行着重塑再构。当耀眼的光芒消失后，那根木棍竟然变成了一把奇怪的大钥匙，不，是钥匙一般的武器。

金色的握柄，银色的棍部。虽然形状与钥匙毫无二致，可却给罗克萨斯以一种不可抗拒的感觉。就仿佛是被什么东西牵引似的，罗克萨斯不由自主地举起这把武器，向银白色怪物再度展开了攻击。

这次的效果与之前截然不同，没过几个回合那只怪物便在奇怪武器的强大威力下败下阵来，在罗克萨斯的面前分解消失了，而那把神秘的武器也重新变为了普通的木棍。

"喂，罗克萨斯！"

就在罗克萨斯愣神时，奥蕾特等人的声音传入了他的耳中。

他转过身去，海涅、奥蕾特及平茨正向这边跑过来。

"那个家伙呢？"当来到罗克萨斯身边后，海涅环顾四周没有发现犯人的身影，扭头向罗克萨斯问道。可还没等罗克萨斯回答，奥蕾特便指着地面叫道："看那里。"

平茨从刚才银白色怪物消失的地上捡起一堆照片，令众人吃惊的是，这些照片里竟然都是罗克萨斯之前与黄昏城居民们的合影。

"这些就是那个家伙偷的东西？"海涅皱了皱眉头，"怪不得大家会以为小偷是我们。可是……"他看了看罗克萨斯，不解地问道，"他为什么要偷你的照片？"

"全都是我的照片？"罗克萨斯疑惑地指了指自己，将照片拿了过来。果然，这些照片里面都有他的身影。

"好啦好啦，不管怎样，我们已经把东西都找回来了，这样一来就没有人会认为我们是小偷咯。"平茨从地上拿起刚才被夺的照相机，重新塞回了口袋里。"将这些照片还给失主们吧，拖得时间越久越不好呢。"

众人互相看了一眼，点了点头，转身一同向着黄昏城的方向走去。不过，众多的疑问却始终缠绕在罗克萨斯的心底，久久不能散去。

为什么我会接二连三地做那种梦？是谁一直在对我说话？"主人"是什么意思？那个银白色的怪物究竟是什么？它为什么要偷我的照片？那把奇怪的武器是怎么回事？

还有……

我……究竟是谁？



"回复率12%。"

遍布着雪花干扰的电脑屏幕上，电子女音以冰冷的语调念出了这句话。

在一个昏暗且遍布着电子仪器的房间中，全身都被红色大衣包裹住，甚至连头部都密密麻麻缠着红布的迪兹坐在一个奇怪的大型仪器前，聚精会神地注视着面前不断变换内容的数个屏幕。而在这时，一位一身黑衣，将自己的一切都笼罩

在那层黑色之下的男子走到了他的身边。

“XIII机关好像发现这里了。”

迪兹对黑衣人说道，但目光一刻都没有从屏幕上移开。

“不过，无存为什么要偷那些照片呢？”黑衣人问道。

“怎么看都是些简单的数据，和那些东西不可能有什么不一样吧？”迪兹用食指轻轻敲了敲桌面。

“让奈米妮抓紧点吧。”他注视着屏幕上不断变化的数据，淡淡说道。

“时间已经不多了……”

第二章

“这里……是什么地方？”

在一条黄色大狗的叫声下，索拉终于从昏迷中醒了过来。他从地上爬起，迷茫地环视着面前这完全陌生的世界，“我的房间呢？家呢？小岛呢？利库！凯……”

……

“那帮家伙会一直袭击你的。”当索拉击败忽然出现的那群黑色蚂蚁状怪物后，一个额头上有着伤疤的青年走到了他的身边，指着不知何时出现在男孩手中的神秘武器说道，“只要你继续挥舞键刃，那无心就永远不会放过你。”

……

“喂喂，和我们一起走吧，我们可以用自己的船去别的世界。”

当发现刚才与自己并肩作战的少年就是国王口中被键刃选择的人后，果菲兴奋地说道。

“跟他们一起走吧，如果你想要找到你的朋友的话。”有着伤疤的青年——利昂(斯考尔)的话最终令索拉下定了决心。

“我的名字是唐老鸭。”

“我叫果菲。”

“我是索拉。”

三人的手紧紧握在了一起。

……

“那些黑色怪物——无心非常害怕键刃，这就是无论怎样它们都一直跟着你的原因。”

利昂告诉了索拉这个事实，而卖花少女艾莉丝也告诉了他键刃身上的另一个秘密。

“没错，键刃就是钥匙，打开通往其他世界大门的钥匙。”

“钥匙？”索拉疑惑地将键刃拿到自己面前，“这个东西吗？”

……

键刃举起，耀眼的光束从顶端射出，径直射入了浮现在空中的那扇大门的匙孔之内，柔和的光芒在那一瞬间完全驱散了四周的黑暗。



罗克萨斯又一次睁开了眼睛。

“……键……刃？”他看着空无一物的掌心，低声喃喃自语道。

一小时后，秘密基地。

“嘿，你的。”看到罗克萨斯走进来后，奥蕾特将一支雪糕递给了他，“海涅请客。”

“谢了。”罗克萨斯接过雪糕，向海涅做了个手势表示谢意。

“说起来，暑假马上就要结束了呢……”平茨咬了一口雪糕，忽然变得有些伤感起来。“我们可以像现在这样聚在一起愉快游玩的日子已经不多了啊……”



“确实，就这样虚度这最后的好日子实在是没什么意思……”海涅挠了挠头，忽然好像是下定了决心，站起来喊道：“决定了，我们去海边玩吧！”

“海边？”奥蕾特疑惑地反问道。

“想想看吧。”海涅摊开双手，似乎已经陶醉在了自己的提议中，“蔚蓝的大海！广阔的天空！这才是给暑假留下最美好回忆的场所啊！”

罗克萨斯、奥蕾特、平茨互相看了一眼，也有点动心了。他们虽然知道乘电车可以前往不远处的海边，但之前从来就没有去过，能趁暑假最后几天的机会去玩一下也好。

当大家的意见统一后，便将身上的钱都取了出来。乘车去海边的费用为4800元，巧合的是四人的钱刚好够。奥蕾特将所有的钱都放在自己亲手缝的粉红色钱袋里，而保管者则是罗克萨斯。

穿过商店街，没过多久众人便来到了车站外面。走在最后的罗克萨斯不慎被什么东西绊了一下摔倒在地，可当他从地上爬起来时，一个突然出现的黑衣人按住了他的肩膀。

罗克萨斯一愣，而就在这一瞬间，黑衣人快速在他耳旁说了一句话，而后竟然凭空消失在了他的面前。

“罗克萨斯，怎么了？”海涅的呼唤声令罗克萨斯从诧异中回过了神来。“电车还有几分钟就要开了，快去买票吧。”

“……啊，我知道了。”罗克萨斯急忙答道。他顾不得再想刚才是怎么回事了，快步跑进了车站。

“一共四张学生票。”海涅凑到售票口，伸出四根手指对售票员说道。

罗克萨斯准备拿出钱包将钱交给海涅，可这时他却吃惊地发现，刚才还放在裤子口袋里的钱袋竟然不翼而飞了。他急忙翻遍了全身的口袋，可全都是空空如也。

“罗克萨斯，拿钱来啊。”看到罗克萨斯半晌没有回应，海涅不耐烦地催促道。

“找不到了！”罗克萨斯急得额头的汗都冒出来了。突然，刚才的那一幕在他脑海中一闪而过。

“一定是被那家伙偷走了！”

罗克萨斯急忙跑出了车站，可外面已经空无一人。这时，海涅等人也紧跟着跑了出来。

“到底怎么回事，罗克萨斯？”奥蕾特问，“你去哪里？”

“刚才、刚才那个人偷了我们的钱！”罗克萨斯急忙比划道，“就是刚才那个和我擦身而过的黑衣人！”

海涅等人疑惑地交换了一下视线，“那个人？”

“一定还没走远！我们快追……”

“你到底在说什么？”海涅打断了他的话，“刚才根本就没有其他人出现啊？”

罗克萨斯睁大了眼睛，几乎不敢相信自己的耳朵。“可、可是……我刚才明明……”

他求助似的将目光转向了奥蕾特和平茨，可两人的表情却证明了他们与海涅看到的情景完全一样。

就在此时，电车启动的汽笛声传入了众人的耳中。

海涅懊恼地跺了下脚，径直离开了车站广场。

罗克萨斯呆呆地站在原地，良久一动不动……

半个小时后，钟楼最顶层。

这是四人组经常来的地方之一，如果想欣赏黄昏城的美景，选择这里是最好不过的了。阳光透过昏黄的云层，将美丽的霞光柔和地铺散在黄昏城的每一个角落。

以前，每次来到这里眺望时，一种心旷神怡的感觉总会在罗克萨斯的心底油然而生。不过，这次他却根本无心去欣赏这迷人的美景，郁闷的心情已经填满了他的胸口。

“罗克萨斯，雪糕都快融化了。”奥蕾特提醒道。

罗克萨斯沉默了半晌，低声说道：“……对不起……”

“好啦，别放在心上。”海涅咬了一口雪糕，扭头望着好友说道，“不就是丢了钱嘛，没什么大不了的，谁还没丢过东西啊。”

“是啊是啊。”平茨也点了点头，“像上次我把我最喜欢的巧克力糖罐也弄丢了呢，现在还没找到。”

“……你那是自己吃完忘了吧？”

“绝对不是，里面还有三块糖呢！”

看着同伴们说笑的样子，罗克萨斯的脸上也渐渐露出了笑容。

可是，有一件事情依然牢牢凝固在他的脑海中，无论如何都无法将其驱散。

那个黑衣人在抓住罗克萨斯肩膀的时候曾说了一句话，语速很快，但每个字都深深印在了他的脑海中。

“你感觉到索拉了吗？”

索拉？

索拉……

索……拉……

“回复率28%。”

电子女音的声音再度响起。

“奈米妮，快点吧……”迪兹轻轻用食指敲着桌面，低声自语道。



“做个海对你来说应该很简单吧？”靠在不远处墙上的黑衣人沉声问道。

迪兹摇了摇头，“那只会增加敌人的侵入途径而已。”

“那么，这个东西怎么处理？”

迪兹将椅子半转了过来，瞥了一眼黑衣人正单手把玩着的粉红色钱袋，说：“不要把那条街上的东西带进现实世界，让它消失吧。”

黑衣人耸了耸肩，转身离开了房间。

第三章

海底世界亚特兰蒂斯

奥林匹斯竞技场

阿格拉的神灯

怪诞愉快的万圣节镇

…………

不同的世界，不同的居民，不同的故事。但在其中，却总是有着三个人的身影。

银发的少年、红发的少女，以及……

忽然，忽然，一切都消失了。渐渐地，在这漆黑如墨的空间中，离罗克萨斯不远的地方现出了一个模模糊糊的人影。

那是一位一袭白衣的金发少女，她背对着罗克萨斯静静站在不远处，身上散发出淡淡的光芒。

"……你是谁？"

罗克萨斯轻声问道，生怕吓到了少女，可她却只是一动不动地站在那里。

他伸出手，努力想要接近前方的少女。但不管他如何挪动脚步，却都无法拉近彼此的距离。他张大了嘴想要喊，可话语到了嘴边却不知为何化作了轻声的低语。

"……你是谁……"

"……你是谁……"

你是谁你是谁你是谁你是谁你是谁……

"你是谁？"罗克萨斯大喊一声，猛地从床上坐了起来。隔了一会儿，当呼吸渐渐恢复正常时，他才感觉到冷汗已经浸湿了他的全身。

"……又来了……"他扶着额头，长叹了一口气。

在沉思了片刻后，罗克萨斯下床走到了门边，而从门缝下塞进来的那张纸条吸引了他的注意力。

"来车站集合吧，我们今天要一起去海边！钱的问题已经解决了！"



这是海涅的笔迹。

罗克萨斯看了看表，离电车出发还有一段时间，倒是不用担心迟到。

他推门离开了房间，在走了一段路后，恰好遇到了正准备过来找他的奥蕾特和平茨。

看到两人向他招手致意后，罗克萨斯准备走过去和他们会合。突然，奥蕾特与平茨的动作凝固在了空气中，他们一动不动，就仿佛这个世界的时间在此刻静止了一般。与此同时，一个白色的身影也突然出现在罗克萨斯正前方不到一米的地方。他急忙收步，但还是差点与对方撞个满怀。

"早上好，罗克萨斯。"

女孩如银铃一般甜美的声音传入了罗克萨斯的耳中。罗克萨斯定睛一看，站在自己面前的是一位身穿白色连衣裙的金发少女。更让他吃惊的是，少女的体型、穿着与发型竟然与自己在梦中见到的那个背影毫无二致。

"你是……"

女孩将食指放在罗克萨斯的嘴旁，示意他暂时不要说话。

"无论如何我都想见你一面呢，罗克萨斯。"

"……见我？"

"嗯！"女孩微笑着点了点头，"就是你。"

她仔细端详了罗克萨斯几秒钟，笑了笑，扭头走向了另一侧的街道。

伴随着女孩的身影凭空消失在罗克萨斯的眼前，凝固的时间再度恢复了流动。奥蕾特和平茨一边打着招呼一边走近罗克萨斯，仿佛完全不知道刚才发生了些什么。

"嘿，奥蕾特准备去买些东西，去海边后再买就太麻烦了。"平茨说，"要一起去吗？"

"咦？啊，我……"罗克萨斯犹豫了一下，就在此时，那个神秘女孩的身影竟然再度出现在了另一侧街道尽头。她站在那里微笑着看着罗克萨斯，好像在示意少年过来似的。

"罗克萨斯？"看到罗克萨斯愣神后，奥蕾特疑惑地问道，"怎么了？"

"嗯？啊，没什么。"罗克萨斯急忙回答道，"我还有些事，你们先去吧。"

"哦……"奥蕾特看起来很失望，"那么，一会儿在广场再见吧，别迟到了哦。"

说完之后，奥蕾特与平茨走向了另一边。看到两人走远后，罗克萨斯急忙向着白衣少女所在的方向追了过去。

每次罗克萨斯跑到离少女还有几米远的时候，她都会凭空消失，而后出现在远方的另一边继续慢慢前行，好像是要引导罗克萨斯去什么地方。就这样一走一追，没过多久，罗克萨斯便再度来到了两天前他曾到过的那个地方。

郊外那间古旧大屋的大门前。

自从进入密林后，罗克萨斯就再也没见过女孩的身影，他完全是凭直觉来到了这个地方。尽管之前只来过一次，可他却仿佛对这条路驾轻就熟。

罗克萨斯犹豫了下，想要爬过那扇门到大屋里面去看一下。可就在他准备采取行动时，几个白色的东西突然凭空出现在他的身边，将他团团围了起来。

是之前偷走照片的那种银白色的怪物！而且这次它们并不像上次那样只躲不攻，而是明显带有攻击性。虽然罗克萨斯竭力想要躲避怪物的攻击，但身上受到的攻击却让他感到锥心刺骨般的剧痛。



由于这次的攻击依然对怪物毫无效果，罗克萨斯只得拼命向城内跑去，怪物则在后面穷追不舍。

没过多久，罗克萨斯便在银白色怪物的追杀下穿过森林逃回了城中，而他率先遇到的竟然是塞法等人。

"那是什么东西？"

当看到对罗克萨斯穷追不舍的怪物后，即使是傲慢如塞法也不由得睁大了眼睛。虽然他与罗克萨斯等人的关系一向不睦，但看到对方遭到追击后，他毫不犹豫地从地上抄起一根木棍准备救下罗克萨斯，而他背后的风神雷神也摆出了迎战的态势。

可令罗克萨斯吃惊的是，时间竟然在此刻再度停止了。

塞法、雷神、风神呆呆地维持着前一秒钟的姿势，站在原地一动不动。声音、风、光、时间……除了罗克萨斯和那几只怪物外，一切的一切都停止了流动。

看着银白色怪物从不同的方向向自己紧逼过来，手足无措的罗克萨斯只能步步后退。虽然他拿起地上的木棍想抵抗一番，但此时的他几乎已经绝望了。

"喂……我可不想就这么死啊……"罗克萨斯嘴角抽动了一下，心中的恐惧愈来愈甚。

忽然，一个声音传入了他的耳中。

"罗克萨斯，用键刃！"

是那个白衣女孩的声音！

而随着那个声音的响起，白色的光芒又一次闪耀在罗克萨斯的右手间，普通的木棍再度变成了那把神秘的钥匙——被女孩称为"键刃"的武器。

不知怎的，当拿起这把武器时，罗克萨斯顿时感到勇气瞬间充满了全身。他毫不犹豫地冲向银白色怪物，并在短短几个回合内便将这些片刻前还无比强大的敌人打倒在地。但就在最后一个怪物分解消失时，整个世界突然发生了剧烈的异变。

铺天盖地的黑色从四面八方开始吞噬这个世界，侵蚀速度快得令人难以想象。罗克萨斯惊恐地呆在原地，脑子里变得一片混乱，只能眼睁睁地看着黑暗笼罩世间。眨眼之间，几乎所有的事物都已经被黑暗吞噬了，只剩下停留在风口正中的罗克萨斯。眼看黑暗已经弥漫在他身边，即将将他拉入到另一个世界中时，一只白皙的手忽然从黑暗中伸到了他的面前。

"罗克萨斯，闭上眼睛。"

就像在坠落在大海正中的溺水者一样，罗克萨斯死死地抓住了那只温暖的小手，双眼也紧闭了起来。耳旁急速风声一闪而过，他能够清楚地感觉到刚才重重压在身上的黑暗束缚已消失无踪，然后，他再度听到了女孩的声音。

"我们到了。"

罗克萨斯缓缓睁开了眼睛。

然后，他被眼前的一切惊呆了。

白色——这是一个纯白色的世界。白色的建筑，白色的座椅，白色的台阶，以及，坐在他前方不远处微笑着看着他的白衣少女……

罗克萨斯揉了揉眼睛，这强烈的视觉反差令他感



到眼睛有些刺痛。

“我的名字是奈米妮。”女孩悄皮地将食指放在唇前，示意他先不要发问，金色的长发轻轻地摇摆。“罗克萨斯……想起你真正的名字了吗？”

……真正的名字……？

“你想干什么？奈米妮。”忽然，一个威严的声音刺入了两人耳中。

罗克萨斯急忙扭头望去，而映入他眼中的，竟然是昨天偷走他钱袋的那个黑衣人。

就在罗克萨斯一眨眼间，黑衣人瞬间移动到了奈米妮身旁，并一把抓住了女孩的手。

“可这样下去的话，罗克萨斯他……”奈米妮竭力争辩道，她想要挣脱黑衣人的手，可对方却紧紧抓住她的手腕，令她完全无法抵抗。

黑衣人瞥了罗克萨斯一眼，沉声说道：“还是不要让他知道真相比较好。”

“等等！”罗克萨斯此时方才回过神来，他攥紧了拳头，大声喊道，“把钱还给我，还有……放开那个女孩！”

黑衣人轻哼了一声，没有理会他，扭头便要带奈米妮离开此地。罗克萨斯恼火地想要冲上前阻止他，但黑衣人只是轻轻地一挥手，一股强大的力量便令他腾空飞向了后方。而当他落下之时，背部竟然没有触到地面，而是径直地不断坠落，再度沉入了黑暗之中。

下坠，下坠，不断地下坠……

“塞法，摆个帅气的姿势吧。”

这就是罗克萨斯恢复神智后听到的第一句话语。

他艰难地睁开眼睛，却因为闪光灯的突然亮起而再度将双目紧闭。

“这个姿势如何？”塞法站在倒在地上的罗克萨斯面前，得意地双手抱胸问道。

“非常帅！”伴随着雷神兴奋的叫喊声，风神再度按下了照相机的快门。

“究竟是怎么回事？”罗克萨斯慢慢从地上爬了起来，他揉了揉摔疼的右臂，环视着周围问道。此时的他又一次回到了黄昏城的广场上，一切都没有发生丝毫改变。吞噬世界的黑色，一片洁白的空间……那些都仿佛是一场梦一样。

“塞法打败了那些白色的家伙！”雷神得意地嚷道。

塞法哼了一声，“根本就不堪一击。”他将头转向罗克萨斯，问道：“它们究竟是什么东西？”

“……我也很想知道……”

“算了，管它是谁，像这种没教养的家伙就需要我来制裁。”塞法将木棍收回腰间，走到了风神和雷神那里，“黄昏城的安全由我塞法大人来守护就可以了。”

“罗克萨斯，你在那里干什么？”

一个有些生气的声音在远处响了起来，罗克萨斯连忙转身，看到的是站在广场入口处的海涅等人。

海涅恼火地瞪了他一眼，扭头就走。而奥蕾特与平茨在互望了一眼后，也失望地跟着海涅离开了。

这时罗克萨斯才发现，钟楼的指针已经指向了下午两点。也就是说，前往海边的电车已经开走一个小时了。

他急忙向海涅等人离开的方向跑去，而塞法的喊声则从身后传入了他的耳中。

“喂，明天的激斗大会可别逃跑哦，我等着收拾你呢！”

罗克萨斯顾不上理会还在得意洋洋的塞法等人的挑衅，以最快的速度跑向了秘密基地那边。当不久后他来到秘密基地时，海涅等人果然在那边闷闷不乐地吃着雪糕。

“来这儿干什么？你不是喜欢和塞法他们玩吗？”海涅冷冷问道。

“不，没那么回事……”罗克萨斯低下了头，他知道自己的好友现在一定非常生气。“那个……明天，明天我们一起去海边好吗？四个人一起……”

“不行。”海涅毫不客气地打断了他的话，“明天是激斗大会，我早就和塞法约定好要在那时一决胜负并且赢取冠军了。”他顿了一下，继续说道，“我可不是那种不守信用的男人。”

“……对不起……我先回去了……”罗克萨斯沉默了半晌，低声向同伴们说道，而后默默地转身离开了秘密基地。

在他的记忆中，这是第一次与同伴间产生裂痕……

“回复率 48%。”

“那个奈米妮也是你制造出来的数据吗？”黑衣人站在迪兹身后，以一如既往的平静声调向红衣男子发问道。

“不……奈米妮似乎已经夺取了数据。”迪兹的目光依然没有从电脑屏幕上移开，但提高的声调却显示出了他的恼火。“她已经完全脱离了我的控制，并且现在还敢随自己的喜好肆意妄为……真是胡来！”

“冷静点。”

“……算了。”迪兹哼了一声，“奈米妮也算是完成了她的任务，虽然形式有些不同。”说到这里，迪兹的嘴角露出了一丝诡异的笑容。他凝视着屏幕上的那个数字从 48 缓缓地向 49 的方向移去，自言自语道。

“接下来，罗克萨斯又会怎么做呢……”

第四章

“只有键刃的主人才能打开那扇神秘的门，从而成为改变这个世界的真正的英雄！”

伴随着利库将手伸出，索拉手上的键刃忽然瞬间转移到了他的手上。看着那柄金银两色的键刃，利库得意地笑了起来。

……

“不管你是谁！”索拉紧紧抱着昏迷不醒的凯丽，愤怒地盯着那个与利库一模一样，但浑身却散发出黑暗气息的男子。“离开利库的身体！”

“这不是问题，但首先，你必须还给我公主的心。”

“利库”举起右手，忽然，索拉感到心头传来一阵难以忍受的剧痛。他倒退了两步，这前所未有的痛楚几乎令他昏迷过去。

“还不明白吗？”占据了利库身体的男子冷笑道，“公主的心做出反应了。它一直在那儿……凯丽的心一直深藏在你心底！”

“告诉我……你究竟是谁！”

“我的名字是安塞姆，黑暗的探索者。”他一步步走近索拉，将手中那柄漆黑的键刃高高举起，“公主啊，用你的力量来完成锁眼吧！打开门，带领我走进永无止尽的黑暗中去！”

“休想！”索拉奋力挡住了安塞姆的攻击，大声喊道：“你根本没有资格谈论凯丽的心！”

……

“拿着它。”在最终决战前，凯丽强行将自己亲手做的星形链坠塞到了索拉手中 。“这是我的护身符，一定要把它带回来给我啊。”

“嗯。”索拉将护身符紧紧攥在手中，笑着点了点头，“一定会还给你的！”

“一言为定？”

“一言为定！”

索拉举起键刃，打开了通往安塞姆所在世界的那扇大门。

凯丽静静望着索拉向大门内走去，脸上露出了一丝微笑。

“永远都不要忘记，无论你走到哪里，我始终与你在一起……”

“约定……吗……”

梦醒后的罗克萨斯从床上坐起身来，目光透过窗户望向了远方的天空。

“我完全不明白……”

黄昏城活动广场，一年一度的激斗大赛终于开始了。

“塞法，一定不能输啊！”

“我们可是在你身上下了赌注的，加油啊海涅！”

“比比，争



取不要在第一轮就被淘汰啊！”

在这个宁静的小镇，激斗大赛可以说是最能鼓舞市民们激情的场合了，每逢此时此刻，他们都会放下手中的工作聚集在擂台下面，争先恐后地给自己支持的选手加油鼓劲，这一次自然也不会例外。而由于本次城内少女们的偶像——飞空艇船长西捷亚会亲自与大赛的冠军进行一场战斗，因此本届观众中女性的比例得到了大幅度提升。

在经过了数个小时的争斗后，本届比赛的四强总算产生了。

决胜战的常客——自称镇内风纪委员长的塞法。

矮小的黑魔道士——终日里戴着大帽子遮脸的比比。

众所周知的不良少年——初次打入四强的海涅。

以及，同样初次进入四强的罗克萨斯。

本次激斗大赛的冠军便将从这四人中产生。冠军不仅会得到奖杯，而且还会获得对上届冠军西捷亚的挑战权。

但罗克萨斯在四强中的对手，恰恰是他最不想与之战斗的海涅。

在如潮水般的欢呼声中，罗克萨斯与海涅走到了擂台上。

“昨天的事……对不起……”罗克萨斯不敢对视海涅的视线，垂首低声说道。

海涅一愣，咧了下嘴角，忽然笑了起来。

“你啊，竟然还在担心那些事情吗？”他用木棍（大会专用武器）轻轻敲着自己的右肩，满不在乎地说道，“我睡了一觉后已经什么都忘了，奥蕾特和平茨当然也是如此。会为这种事担心的只有你这个笨蛋吧。”

海涅将木棍指向罗克萨斯，朗声说道：“好了好了，快比赛吧，不管谁赢了都不要放过塞法那个家伙！还有……”他向自己的好友眨了眨眼睛，“后天一起去海边玩吧，我已经提前买好票了。”

罗克萨斯愣了一下，渐渐地，他的脸上浮现出了灿烂的笑容。

“罗克塞斯对海涅！激斗大会半决赛第一场比赛开始！”

伴随着裁判的一声大喊，罗克萨斯与海涅几乎是在同时冲向了对方。

木棍对撞，身影交织，彩球不断落地。虽然力量上不如海涅，但罗克萨斯在速度及技巧两方面都占据了上风。他一边抵挡海涅的攻击一边寻找空隙收集从后者身上打掉的彩球，没过多久他身上的彩球数量便遥遥领先于海涅。

看到距离比赛结束的时间越来越近，心急火燎的海涅拼命想要打掉罗克萨斯的彩球以及将属于自己的彩球夺回来，可罗克萨斯那灵活的躲闪动作却令他的期望化为了泡影，反而又被对方夺去了一些彩球。就这样，五分钟的比赛限时到了。

“时间到，比赛结束！”

当听到裁判的这句话后，海涅懊恼地大喊了一声，扔下木棍仰面朝天躺在了地上。

“胜利者是罗克萨斯！”裁判举起罗克萨斯的左手，向台下的观众大声宣布道，“也让我们一同为勇猛善战的海涅鼓掌吧！”

在如雷声般震耳的欢呼中，罗克萨斯走近躺在地上的海涅，向其伸出了手。

“啊啊啊，竟然输了！”海涅像个孩子般又喊了几声，但最后还是拉住罗克萨斯的手站了起来。

“……算了。”他挠了挠头，“输了就是输了，你这家伙也确实很强。”

“我和海涅战斗得很快乐呢，谁赢了都是一样啊。”

海涅咧嘴一笑，但随即便双手抱胸装出一幅不服气的样子，“切，我可不这么想！”

两人互望了一眼，同时哈哈大笑了起来。

“比赛完了就下去吧，别在上面碍事。”这时，塞法的声音传入了两人耳中。

距离下一场比赛开始的时间还有不到一分钟，塞法和比比都已经走到了擂台上。海涅朝着塞法呸了一声，但还是无奈地拉着罗克萨斯走下了擂台。

“听好，绝对要把那个家伙打得落花流水！”海涅搂住罗克萨斯的脖子，恨声说道，“不然的话我可饶不了你！”

罗克萨斯耸了耸肩，向好友做出了一个“没问题”的手势。

不过……他并没有完成与好友的这个约定。

因为塞法失手了。

准确地说，根本就是一败涂地。

所有的人都张大了嘴巴，不敢相信自己的眼睛。

比比在擂台上踱着步，如平常一样一言不发，慢慢地一个个捡起在地上滚来滚去的彩球。而塞法则仰面朝天倒在了擂台上，久久都不能爬起来。

此时距离裁判打响比赛开始的锣声，仅仅过了十五秒钟。

一击，仅仅只用一击，比比就彻底地击败了平日里不可一世的塞法。赛前谁都没有想到会有这种情况发生，比比在平日里给人的印象就是个懦弱的小鬼，甚至连和人多说几句话都会害羞，当然就更不用提打架了。可是刚才那一击所展示出的力量与速度，却足以令所有人都为之惊诧。



过了大概半分钟后，裁判方才如梦初醒意识到自己的职责所在，大声喊道：“胜利者是……比比！”

没有欢呼，没有掌声，所有人都面面相觑，即使到现在他们都不敢相信刚才发生的一切。

在这种死一般的沉寂下，塞法艰难地从地上爬起来，步履维艰地走下了擂台，连看都没有看还在台上的比比一眼。

当与罗克萨斯擦身而过时，他低声说了一句。

“小心点，那决不是比比。”

说完之后，塞法与雷神风神径直离开了广场，似乎不想在这里多停留一秒钟。

裁判与评委会商量了一下后，重新走上了擂台，大声宣布道：“由于塞法弃权，海涅选手自动获得大会季军！冠军决定战马上开始，对阵的双方是——罗克萨斯，以及……比比！”

“哈？”海涅先是一愣，而后高兴地跳了起来，“这么说我是季军咯，哈哈哈哈，太棒了！”

奥蕾特与平茨也上前高兴地向海涅表示祝贺，但罗克萨斯的心思却完全移到了依然站在台上的比比身上。在与同伴们击掌鼓劲后，他慢慢走上了擂台。

决赛开始了。哨声一吹响，比比就以迅雷不及掩耳之势发动了攻击。尽管罗克萨斯提高了警惕，但还是险些被击中。

塞法说得对，这个人绝对不是比比！

仅仅过了两三个回合，罗克萨斯便在心底得出了这个结论。他认识比比，以那个少年的实力绝对无法做出这样的攻击。

在一个侧翻再度避开比比的一次攻击后，罗克萨斯大声喝道：“你究竟是谁？”



话音刚落，他就发现情况不对劲了。台下的喧闹声瞬时间戛然而止，整个世界变得一片死寂。

如同昨天发生的那起诡异的事件一样……时间再度静止了。

在这静止的世界中，就在罗克萨斯的眼前，“比比”刹那间分解重构，变成了那种银白色怪物的样子，而另外还有两只也不知从何处出现在擂台上。

“果然是你们！”

罗克萨斯愤怒地大喊了一声，而仿佛是感觉到了他的情绪波动，他手中的那根木棍再度变为了金银两色构成的键刃。

由于已经是第三次手握这种武器，罗克萨斯已经渐渐明白了该如何发挥键刃的力量。没过多久，罗克萨斯便击败了擂台上的三只怪物，可就在这时，擂台的另一侧却传来了有节奏的掌声。

“干得不错嘛，罗克萨斯，一点都没变呀。”

罗克萨斯急忙扭头循声望去，而映入他眼



中的，则是一个浑身被黑色长袍包裹起来的身影。

是那个小偷？……不对！

罗克萨斯很快便否定了自己的猜测。虽然穿着与那个人一模一样，但两人的感觉却截然不同，嗓音及体型也完全不一样。先前见到的那个黑衣人声音听起来非常低沉，像是一个中年人，而此刻站在他面前的这个人的嗓音却分明是一个青年。

“怎么，真的不记得我了吗？”看到罗克萨斯的表情后，黑衣人的声音听起来有些失望。他耸了耸肩，向着罗克萨斯走去，并且将连衣帽摘了下来。

“阿克塞尔……还记得这个名字吗？”一头红色刺发，双眼下方有着菱形印记，一举一动都散发出狂傲逸气的青年在离罗克塞斯还有七八步远的地方停住了脚步。

“……阿克塞尔？”

“唉……果然还是都忘了啊……”自称为阿克塞尔的青年叹了口气，“那么，就让我以另一种方式让你想起来吧。”

阿克塞尔将双手向两侧伸出，被火焰燃烧般的两个轮状物体也在同时突然出现在他的双手与腰之间。当火光散去后，阿克塞尔一手握住一把宛如风火刺轮一般的怪异武器，作势便要攻向罗克萨斯。

“等等！告诉我这究竟是怎么回事！”

听到罗克萨斯的这声大喊后，阿克塞尔停了下来。他慢慢环顾着四周，以嘲讽的语气自语道：“这就是那个家伙做出来的城镇吗……”

“恐怕已经没有说明的时间了。”他将目光移回到罗克萨斯身上，语气变得异常坚定，“不管怎样，就算将你打昏我也要把你带回去，解释就留到那时候吧。”

忽然，静止的空间开始了一种诡异的波动。阿克塞尔皱了皱眉头，表情显得有些紧张。就在这时，某个东西猛烈摔到地上的声音把他吓了一跳。

“你们究竟在搞什么！”刚才的声响正是罗克萨斯用力将键刃扔到地上所发出的。这几天的事情已经让他感到有些受不了了，一切都像是做梦一样，而且是个无论如何也醒不过来的噩梦。

可是，接下来发生的事情却让他大吃一惊。

在没有任何外力影响的情况下，那把扔到地上的键刃竟然再度移回到了他的手中。

“不要再使性子了，这就是你的命运。”看到这一幕后，阿克塞尔轻笑了一声，说道：“№13，罗克萨斯——被键刃选中的人！”

“别信他的话，罗克萨斯。”

忽然，又一个声音刺入了两人耳中。

红衣的迪兹不知何时已经出现在了擂台上，他双手背在身后看着不远处的两人，似乎没有想要走过来的意思。

“果然是你这个家伙！”阿克塞尔死死盯着出现的这个男子，厉声喝道。他突然将右手的风火刺轮扔向迪兹，但却被对方身旁笼罩的结界挡了下来。

迪兹将目光投向罗克萨斯，沉声道：“罗克萨斯，这个男人说的话没有任何意义……”

“罗克萨斯，别被这家伙骗了！”阿克塞尔急忙大声喊道。

“罗克萨斯！”

“罗克萨斯！”

两旁同时响起的喊声不断回荡在罗克萨斯耳畔，他只感到头部传来一阵剧痛，那些喊声就仿佛是音波武器一般让他觉得分外刺耳。他拼命掩住耳朵，可声音却依然不断在脑海中回荡盘旋，这种折磨几乎让他崩溃了。

“海涅……奥蕾特……平茨……”罗克萨斯不断在心中默诵着好友的名字，最后他终于忍不住大喊了起来，“海涅！奥蕾特！平茨！”

“本次激斗大赛的冠军是……罗克萨斯——！”

仿佛转瞬间来到了另一个世界一样，裁判的大声呼喊以及观众们潮水般的欢呼声突如其来地传入了罗克萨斯的耳中。

罗克萨斯猛地睁开了眼睛。

果然，静止的时光又一次开始了流动。比比正从地上爬起来，疑惑地向四周张望着，仿佛很奇怪自己为什么会在这里。而此时的裁判则高举起罗克萨斯的右手，大声鼓动观众们继续鼓掌。

海涅、奥蕾特和平茨已经兴高采烈地跑到了擂台上，围住罗克萨斯欢呼了起来。

“冠军！冠军耶罗克萨斯！”

奥蕾特拥住他的手，高兴地喊道。而海涅与平茨则采取了男人式的祝贺方式，一个拼命地拍罗克萨斯的背，另一个则是将罗克萨斯的脖子夹在自己的臂弯里，兴奋地笑出了声来。

罗克萨斯已经记不清之后发生事情的详细步骤是怎样的了。

他只记得自己接过了冠军奖杯，击败了上届冠军西捷亚，从他那里得到了金腰带。但是，这一切却是那么缺乏真实感……

在永久的火红色天空下，坐在高高的钟楼顶部的罗克萨斯将冠军奖杯上的四颗宝珠摘了下来，分别送给了他的朋友们，当然自己也留下了一颗。

四人不约而同地将宝珠放到面前，透过它凝视着远方的夕阳。

天空上漂浮的是永远的火烧云，可透过宝珠看去，这个世界却仿佛变得五彩斑斓起来。

“我们的宝物又增加了呢。”平茨看着宝珠，笑着说道。

“对，而且是有着美好回忆的宝物。”奥蕾特也是颇为感慨的样子。

罗克萨斯笑了笑。是啊，确实是美好的回忆呢。回忆、回忆、回忆……回忆？

罗克萨斯忽然觉得脑中一片晕厥，在同伴们的惊呼声中，他径直从数百米高的钟楼顶部摔了下去。而就在不断下坠的虚无感中，他忽然看到了一幕奇怪的影像……

同一时刻，不知名的地点。

夕阳西下，天近黄昏。一位妙龄少女走在野外的小道上，两边小树旁开放的花朵所散发出的清香令人格外心旷神怡。

少女闭上眼睛深呼吸了一下，脸上露出了淡淡的



笑容。走到这里时，远方海平线上出现的那座小岛已经渐渐浮现出了轮廓，她遥望了一下小岛，继续向前走去。

阿克赛尔

“凯丽姐姐。”女孩悦耳的声音传入了她的耳中。她扭头望去，好友赛尔菲正在不远处一边挥手一边向她跑了过来。

凯丽停下来等赛尔菲来到自己身边，然后两人一同向前走去。

“又要去那座小岛吗？”赛尔菲好奇地问道，“不知怎的，我最近也经常在做梦想起自己过去与瓦卡、泰达他们一同在那里玩的时光呢。”

“抱歉，请不要再说了……”

“咦，为什么啊？”

凯丽的表情黯淡了下来，她沉默了一下，低声问道“你还记得以前和我一起在岛上玩的男孩子的事情吗？”

“当然喽。说起来，利库不知道跑到哪里去了，我也很想他呢。”

凯丽点了点头。“我也是。不过，虽然也许现在他在远方，但我一直相信我们总会有重逢的那一天。”

“是啊是啊。”赛尔菲笑着说道，“我也这么想。”

“那么……还有一个人呢？”

赛尔菲愣了一下，“谁？”

“利库和我以及那个男孩子之前一直在那个岛上过着愉快的生活，可不知道从什么时候开始，关于他的记忆渐渐从我脑海中消失了……”凯丽望着远方的小岛，幽幽说道，“就连相貌和名字都想不起来了，我也不知道自己为什么会这样。为了能想起哪怕一点与他有关的事情，我才经常去那个小岛。那个男孩子……”

“奈米妮？”

忽然，一个从未听过的男孩的声音传入了她的耳中。凯丽吃惊地向四周张望，可除了赛尔菲外没有看到一个人影。这时，男孩急促的声音再度响起了。

“奈米妮？我究竟怎么了？”

“你是谁？认错人了吧……我叫凯丽。”

“凯丽……我知道你，是那个人喜欢的女孩子吧？”

“那个人？”凯丽一惊，急声追问道，“拜托，你的名字是……”

“罗克萨斯。”

“罗克萨斯，请告诉我那个男孩的名字好吗？”

忽然，那个声音产生了变化。

“把我的事忘了吗？真过分啊，凯丽。”

现在传来的声音与自称为罗克萨斯的少年很像，但却又有些不同。*“真没办法……那么，提示你一下吧。”*

“第一个字是……索！”

“凯丽，凯丽，你怎么了？”赛尔菲那急促的呼唤

声在凯丽耳畔响了起来。当睁开眼后凯丽才发现，自己不知什么时候竟然躺在了地上，好像刚才那几分钟自己昏迷了过去一样。

"没事吧，凯丽？"看到凯丽醒来后，赛尔菲总算是长出了一口气，关切地问道。

凯丽摇了摇头，从地上站了起来。但那个声音却始终萦绕在她耳旁，怎样都无法忘记。

我听过那个声音……但是什么时候听过呢？好像相隔了数亿年的时空一样，但却是如此的熟悉，如此的温暖……

不久之后，凯丽与赛尔菲来到了海边。

站在海滩上眺望了不远处的那个小岛几分钟后，凯丽从挎包中拿出了一个玻璃瓶，她蹲下身去，将它轻轻放入了海水中。随着一次又一次潮起潮落，玻璃瓶浮在海面上，慢慢地漂向了远方。

"那里面是……"赛尔菲注视着玻璃瓶里面的白色纸条，不解地问道。

"信……我昨天写的。"凯丽站起身来，目光始终盯着那个玻璃瓶，"写给那个我怎么也想不起来的男孩子。虽然现在无法见面，但总有一天，总有一天我们会再度重逢，而我也一定会想起他的事情，以及与他做出的那个重要的约定。我的心情，都已经写在这封信上了。"

听着凯丽的话，赛尔菲也不仅有些向往。

"嗯……能到达他那里吗？"

"一定能。"凯丽用力点了点头，灿烂的笑容也在同时浮现在了她的脸上。她凝视着那个渐渐消失在自己视野中的玻璃瓶，轻声说道："第一个字是索……对吗？索……拉！"

"回复率 79%。"

"真是惊人的回复速度啊。"看着屏幕上的数值急速上升，迪兹的语气中充满了赞叹。

黑衣人也对这种速度感到有些意外，他将目光从屏幕移回到迪兹身上，问道："发生了什么？"

"大概是因为柰米妮与罗克萨斯接触的缘故吧，罗克萨斯刚才竟然与凯丽的心进行了短暂的交流。"

当听到凯丽这个名字后，黑衣人的身体微微一震。迪兹注意到了他的失态，干笑了一声，继续说道："大概，这件事情也会对索拉产生影响吧。"

"柰米妮……"黑衣人低声复述了一遍这个名字，"真是个不可思议的女孩啊……"

"嗯，作为无存来说，她的确非常特殊。索拉，以及与索拉相关的所有人，她都可以随心所欲地干涉他们的记忆与心。"

黑衣人皱了皱眉头，再度问出了那个迪兹一直不肯告诉他答案的问题。

"柰米妮究竟是谁的无存？"

"现在告诉你倒是没什么大碍了。不过……"迪兹扭头望向黑衣人，饶有兴趣地问道，"在此之前，能告诉我你真正的名字吗？"

在沉默了片刻后，黑衣人慢慢将自己的连衣帽摘了下来。出现在迪兹眼前的，是有着棕色皮肤及银色长发的中年男子。

"安塞姆。"黑衣人平静地说道。

不知为何，当听到这个名字后，迪兹的嘴角先是抽动了一下，而后忽然放声大笑了起来。

"哼哼哼……哈哈哈哈哈哈！"虽然他几乎连眼泪都笑出来了，但黑衣人却能清楚地感觉到那狂笑声中蕴含着的悲凉。

迪兹的笑声戛然而止，他盯着自称为安塞姆的黑衣人的眼睛，以略带嘲讽的声线说道：

"那么，就请多多关照啦，尊敬的安塞姆先生……"

第五章

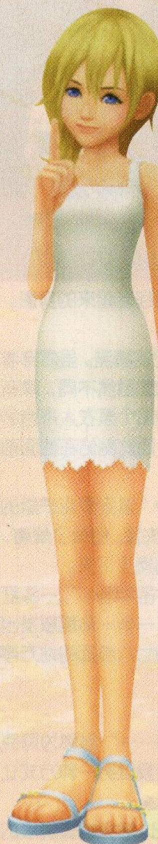
如同往常一样，当罗克萨斯恢复神智时，他所处的地方依然是自己家的床上。

看来，从钟楼上摔下以及与凯丽的对话都只是自己的又一个梦而已。不过获得激斗大赛冠军的事情似乎切实发生过，因为那尊奖杯就放在他不远处的桌子上。

罗克萨斯已经不想再思考些什么了。事实上，他似乎已经明白了一些事情，但他却不想承认那个对他来说可怕到极点的猜想。

该来的总是会来，无法逃避，也不能逃避。所以，还是选择平静地度过每一天吧。

不过，平静……已经变成一种奢求了吗……



一个小时后，罗克萨斯来到了秘密基地，同伴们早在那里等他了。

在闲谈了一阵后，海涅感到有些无聊了。

"离暑假结束只剩下三天了，老在这里呆着也太没意思了吧？"

"啊，对了。"奥蕾特忽然喊了一声。海涅等人都以为她有什么好的提议，于是纷纷等待着她说出下面的话，可奥蕾特的下句发言却令他们都闭上了嘴巴。"我们不是约定好要在今天完成暑假作业的研究课题吗？你们做得怎么样了？"

海涅仰头向天，聚精会神地注视着空空如也的天花板，而平茨则是一边哼着小曲一边将雪糕往嘴里送去，极力想避开奥蕾特的视线。

看到奥蕾特向自己看来时，罗克萨斯不好意思地挠了挠头，他的确是把这件事情忘得一干二净了。

奥蕾特无奈地摇了摇头，深深叹了一口气。

"你们这些家伙啊，难道就这么想罚站一个月吗？"她站在屋子中间，双手叉腰说道，"我可不想遭受这种待遇，今天我们一定要选定个研究课题！"

虽然奥蕾特平日里非常温和，但一旦倔起来那就肯定是不达目的不罢休。深知她脾气的海涅清楚这次是逃不过了，只好举起双手表示投降。

"好吧好吧，都听你的。"海涅说，"不过到底研究什么呢？先说好，不刺激的东西我没兴趣搞。"

"黄昏城七大不可思议之谜如何？"平茨插嘴道，"绝对吸引人。"

"算了吧，我早就去验证过那些传闻了。"海涅撇了撇嘴，"所谓的'上坡下坡阶数不同的台阶'，只不过是雷神那个笨蛋自己数错以讹传讹的结果；'镜子中出现出的另一个自己'压根就是哈哈镜；'会自己跑的麻袋'是因为有只笨狗总是喜欢钻到里面然后到处乱窜；'幽灵列车'干脆就没人看到过……"

"那、那幽灵大屋呢？"

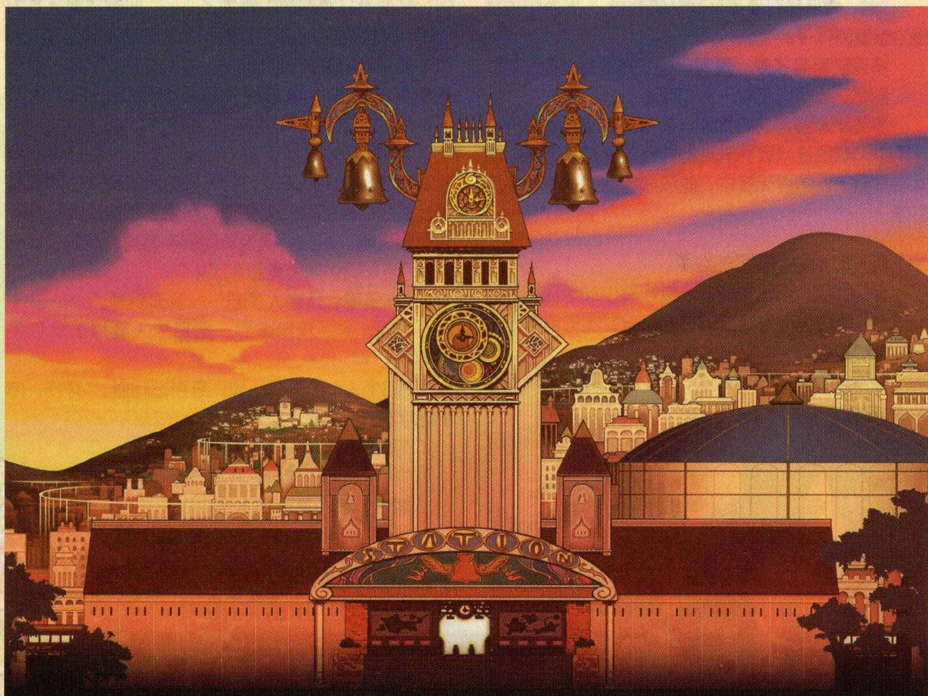
"这个倒是没检验过。"海涅耸了耸肩，"你也知道那扇铁门根本就打不开，谁能进去找那个传说中的女幽灵啊。"

"就是这个了。"奥蕾特以不容置疑的口气说道，"七大不可思议中惟一未解之谜，这个研究课题已经足够吸引人了。"

海涅、平茨与罗克萨斯互相对视了一眼，无奈地叹了口气。

没过多久，几人便来到了所谓的幽灵大屋，也就是罗克萨斯曾两次前往的城外古旧屋邸前。传说这间大房子的二楼窗口经常能看见一个身穿白衣的女孩，不过因为屋外的大门紧锁着，所以迄今为止还没有人进去探察过屋内的景象。

在外面转了半天后，众人依然找不到进去的方法。那扇大铁门根本就不可能爬过去，而其他地方的





墙壁也毫无可攀爬之处，无奈之下，奥蕾特也只好暂时选择了放弃。

"今天就到这里吧，不过回去最好都想想我们怎样才能进去。"奥蕾特说道，"还没人进过这间大屋呢，这正是最好的研究课题。"

海涅摊开双手，表示没有异议。几人向着城门的方向走去，但当走出十几步远时海涅才发现，罗克萨斯一直站在大屋前，根本就没有挪动脚步。

"喂，罗克萨斯，回去啦！"海涅大声喊道。

他喊了好几声，罗克萨斯才将头转了过来，不过似乎后者暂时并不想离开这里。

"你们先走吧。"罗克萨斯努力从脸上挤出了一丝笑容，喊道，"我想先在这里休息一下，一会儿就回去。"

海涅耸了耸肩，没有多说什么，转过身与奥蕾特和平茨一同离开了这里。当好友们的身影都消失在自己的视线中后，罗克萨斯将身体重新转向了大屋。

他无法离开这里。

因为，他看见了那幕景象……

刚才就在大屋二楼的窗户旁，一个白衣少女站在那里正微笑着看着自己。不过，这一幕似乎只有他能看见，海涅、奥蕾特与平茨也曾向那里看去，但却什么也看不到。

白衣少女的名字是……奈米妮……

"闭上眼睛吧，罗克萨斯。"女孩温柔的声音传入了罗克萨斯的耳畔。这时的他已不像前几天那样大惊小怪，而是依言闭上了眼睛。当他睁开眼睛时，置身之地早已不再是森林旁的幽灵大屋外，而是一个一片洁白的房间。但与之前罗克萨斯曾经去过的那个纯白空间不同的是，这个房间四周的墙壁上都贴着仿似孩童涂鸦般的蜡笔画，屋中还有着一张长长的大桌。他站在大桌的一侧，而神秘的少女奈米妮则正坐在另一侧尽头的座位上微笑着看着他。

手中拿着黄色五角星水果的棕发女孩、快乐地玩耍在一起的三个人、闪耀着光芒的键刃、光与影般的两个少年……

罗克萨斯的目光停留在了对面墙上的一张画像上。上面的四个人都穿着那种黑色的衣服，远方的两人全身都被黑衣包裹着，根本看不清样子，而近处的两个人虽然是背面画，但因为他们除下了连衣帽，所以罗克萨斯能清楚地根据他们的发型猜出这两个人的身分。

"这个……是我吗？"他指着那个黄发少年，向坐在大桌另一侧尽头的奈米妮问道。

"没错。"奈米妮点了点头。

"另一个人……是阿克塞尔？"

"嗯，你们是好朋友呢。"

"我不想听到这种话……"

"你想知道自己的真正身分吗？"

"当然，我一直都很想搞明白这一切究竟是怎么回事。"

"这样啊……"

"告诉我吧，究竟发生了什么？"

奈米妮没有回答他，而是用手指了一下左手边的一张画，问道："认识上面的这些人吗？"

"嗯，索拉，唐老鸭，还有果菲。"罗克萨斯不假思索便说出了这几个名字，"是经常在我梦里出现的那些家伙们。"

奈米妮轻轻点了下头，在沉默了几秒钟后，她直视着罗克萨斯的眼睛，柔声说道："一年前，发生了很多事情……我打开了索拉的记忆之锁，将他的记忆弄得一塌糊涂。而现在，我想要弥补自己犯下的错误。尽管大概还需要一段时间，不过索拉的记忆还原已经指日可待了。而这，都是因为你的影响啊。"

"……是指我的梦吗？"

"嗯，你和索拉有着密不可分的联系，为了让索拉成为真正完整的他，你的力量是绝对不可缺少的。"

"为什么？我究竟是什么？"

奈米妮犹豫了一下，最后还是说出了那个罗克萨斯此前已经有所感觉，但却始终不敢面对的事实……

"你是索拉的二分之一，所以，索拉非常需要你……"

罗克萨斯垂下了头，隔了半晌后，他用微弱的声音继续问道："奈米妮，你是什么人？"

"操纵索拉以及与索拉有关的人们的记忆的魔女。"

"魔女？"

"嗯，迪兹是这样叫我的。但我不知道自己为什么会有这样的力量，也不知道该怎样正确地使用这种能力。"

"完全不知道吗……真是奇怪啊……"罗克萨斯苦笑了一下，"我也完全不知道自己是谁，你呢？你听说过我吗？你知道我的事吗？"

奈米妮轻轻咬着下唇，好像是不忍心说出那个残忍的事实。在过了半晌后，她的低语声终于传入了罗克萨斯的耳中。

"你是……本不应该存在的人……"

当听到这句话后，罗克萨斯的脸上露出了一丝苦涩的笑容。

"太残酷了，即使是真的……也实在是太残酷了……"

"对不起……"奈米妮深深低下了头，泪水在眼眶中打着转，但最终还是忍不住夺眶而出。"果然还是应该听他的话，如果你什么都不知道，那样对你来说才是最好的……"

同一时刻，大屋另一侧尽头的房间也在进行着一场对话。

"你的目的已经快达到了吧，迪兹。"

自称为安塞姆的黑衣人盯着坐在椅子上的迪兹，冷冷问道。

"这不也是你的目的吗？"迪兹笑了一下，问道，"说起来，奈米妮的所作所为对你的记忆应该也产生了一些影响吧？怎么，从内心深处又回想起来了一些事情吗？"

黑衣人没有说话，这实际上就代表了默认。

"和索拉有关的人现在应该全部都在发生同样的事吧……"迪兹点了点头，继续说道，"在索拉沉睡的这一年中，他们应该几乎想不起他的事情，但现在就截然不同了。"

"别说这个了，差不多该谈谈你的事情了吧？"黑衣人似乎不想再继续讨论这个话题，他走到迪兹对面几米远的一个椅子上，沉声问道："你的目的究竟是什么？"

迪兹轻轻昂起头，嘴角咧出了一种极为诡异的笑容。

"复仇。"他平静地说道。

"复仇……"黑衣人低声重复了一遍这个单词，不过迪兹并没有留给他任何思考的时间。

"抓紧时间吧，奈米妮也该消失了。"迪兹习惯性地用食指轻轻敲击着座椅扶手，"她的任务完成得非常出色，但即使如此也无法改变她的命运，因为她本来就是不应该存在的人。"他顿了一下，继续说道："包在你身上了啊，安塞姆。"

黑衣人沉默了片刻，起身离开了房间。

"回复率97%。"

第六章

"如果我们打败了安塞姆，那些世界就会复原，没错吧？但如果我们打败他，所有的世界都会复原不再相连，这个地方会发生什么？我们又会怎么样？"

在虚无的世界终结之地——无心世界中，索拉向同伴们发出了这样的疑问。



……

海滩上，那个银发的男人渐渐转过身来。

“利库！”索拉叫道。但幻觉转瞬即逝，出现在他面前的，是黑色肌肤的安塞姆。

“看看这个微小的世界，被海洋围绕的它与监狱又有什么分别？”安塞姆双手指向天空，说道，“正因为如此，这个少年渴望看到新的世界，而在寻求前往新世界之力的那一瞬间，他的心便被黑暗沾染了。”

“利库！索拉拼命叫喊着，希望自己的朋友能听见这呐喊。

“没用的，你的声音无法传到那里。”安塞姆的声音一如既往地平静，“他的心已经回归于暗中。这个世界从黑暗中诞生，从黑暗中结束，心也是如此。黑暗之内孕育出心灵之芽，不久之后整个心灵都将渴望黑暗。那才是心的真正形态，所有的心都将归于黑暗。”

他看着索拉，从口中缓缓吐出一句话，“没错，心的真正形态——是黑暗。”

“不是黑暗！”索拉摇了摇头，“心绝对不会那么脆弱！虽然有时他们会暂时输给黑暗，但是——”他顿了一下，坚定地说道，“暗的另一面就是光！”

“那所谓的光终将融于黑暗。”安塞姆那黄色的眼珠忽然发出剧烈的闪耀，“无知的心也终将沉眠于黑暗中！”

……

最后的决战，光与暗的决战，伴随着索拉手中键刃对安塞姆的一击奏完了最后一篇乐章。

“没用的，单凭你手中的键刃无法关闭这暗之门。”安塞姆捂住胸前的伤口挣扎着说道。他将身体转向黑暗尽头处的那扇紧闭的白色大门，用最大的声音喊道：“王国之心哟，给我力量吧——无限黑暗的力量！”

“你错了！”索拉说道，“真正的王国之心是用来消灭所有黑暗的心，也就是——光！！”

突然，大门开启了一点缝隙，但从中照射出的不是黑暗，而是无比灿烂的光芒！将黑暗的空间完全照亮的希望之光！

“为什么……”被光芒照耀的安塞姆难以置信地用沙哑的声音低语道，“为什么……会是光……”

在光芒中，安塞姆的身体渐渐变得透明，直至完全消失。

……

“索拉，我们一起来使用这钥匙吧！”暗之门内，失踪已久的米奇国王对着门外大声喊道。

“快点！它们又要来了！”感受到身后无心蠢蠢欲动的利库也急忙催促道。

索拉终于下定了决心，他看着利库的眼睛，以最大的力气用力地将门向另一面推去。

“唐纳德、果菲，谢谢你们……”听到门内国王的这句话后，唐老鸭和果菲一面继续用力关门，一面难过地闭上了眼睛。

“凯丽……就拜托你了……”即将关闭的门内，利库的脸上又露出了淡淡的笑容。

门关上了。

两把键刃同时自门的两侧高高举起，当耀眼的光芒闪过后，王国之心的暗之门渐渐消失在了世间。

……

在依然是无穷无尽的黑暗空间内，一个女孩的身影出现在了远方。

“凯丽！”索拉大喊一声，向红发的女孩奔跑过去，但就在两人即将相遇时，空间开始了剧烈的崩坏。

“凯丽，还记得你先前说过的话吗？”索拉紧紧抓住女孩的手，急声喊道，“我也会一直和你在一起，一定会回到你身边的，我发誓！”

“约定好了哦！”

在空间断裂的冲击下，拉紧的双手不得不分开，男孩与女孩也自此被分割在了截然不同的世界……

……

一望无际的草地上，索拉站在十字道间静静地眺望着宁静的夜空。

与此同时，在一处不知是何场所的白色房间内，一个看不清面容的白衣女孩正在画板上默默画着些什么。在她上方的鸟笼中，被放在其中的是一个金发女孩的玩偶。

突然间，索拉眼前的景色完全改变了。他仿佛置身于时空的狭间之内，四周变得一片漆黑，他所能看



见的，只有自己站在上面的延伸至远方的一条小路。

以及，道路尽头处那座不知从何而来的神秘城堡。

与女孩画中的景色毫无二致的城堡——忘却之城……

当罗克萨斯再度从梦中醒来时，新的一天也再度来临了。

他躺在床上，默默地注视着天花板，巨大的空虚感牢牢占据了他整个身心。

按照原先的约定，他今天应该是与海涅、奥蕾特及平茨乘电车去海边玩。但对于现在的他来说，所有的事情都变得如此的没有真实感。

另一个世界，另一个人，另一个自己，另一种身分……

奈米妮，操纵人心的魔女。

凯丽，索拉最喜欢的女孩。

利库，索拉及凯丽最好的朋友。

索拉呢？索拉是谁？还有……罗克萨斯又是什么人呢？

如果连自己都无法确定自己的存在，生存在这个世界上还有什么意义？

在这种空虚与无助中，罗克萨斯慢慢从床上坐了起来。

虽然不知道今天还会迎来什么事情，虽然不清楚未来会是如何，虽然什么事情都不想做，但他依然想抓住一切机会得到最美好的回忆。因此，他决定前往秘密基地与同伴们会合，而后无拘无束地去海边大玩一场。

这样想着，他强打起精神穿戴好衣服，推门向秘密基地的方向走去，没过多久便到了那里。海涅他们似乎早就已经来了，正坐在箱子上有说有笑。

“抱歉抱歉，我睡过头了。”罗克萨斯努力挤出一丝笑容，说道。

但奇怪的是，前方的三人好像都没听到他的话，依然聚在一起谈笑风生，压根就没往他这边看一眼。

“嗯？你们在说什么？”罗克萨斯感到有些奇怪，他走近同伴们，想要加入他们的讨论中。可海涅等人此时似乎刚好决定了某件事情，纷纷站起身向门口走去。

看到奥蕾特与平茨一边说着话一边与自己擦身而过，却对自己熟视无睹后，罗克萨斯心中的诧异愈来愈甚。

“喂，怎么了？”罗克萨斯一把想要抓住正好走到自己身旁的海涅，可却抓了个空。

准确地说，是他的手穿过了海涅的身体，根本就没有碰到任何东西的触感，就好像是面前的这个少年根本就不存在，只是个幻影而已。

罗克萨斯张大了嘴巴，吃惊地看着自己的手，几乎不敢相信刚才发生的事情。

此时，海涅已经走出了秘密基地，而关门的声音也让罗克萨斯回过了神来。他急忙跑过去拉开门想要追上海涅，但就在这时，一直挂在门边的那张合影照给了他更大的一次冲击。



那是几个月前他与海涅、奥蕾特、平茨一同拍的一张照片，因为四人都对这张照片比较满意，因此一致同意将其挂到这里。

可是，此时照片上竟然只剩下了三个人，原本有着罗克萨斯的地方已变得空空如也。

这时，一个可怕的念头突然窜入了罗克萨斯的脑海中，令他不禁恐惧地颤抖了起来。

海涅不是幻影，奥蕾特他们也不是……

幻影……是我？

他急忙追了出去，原本人来人往的街道上此刻竟然一个人影都看不到。天空的云彩停止了流动，就仿佛凝固在上方的一幅油画一般。没有任何声音，就连风声也听不到，整个黄昏城此时被笼罩在一片寂静中。

死一般的沉寂……

“真是接到了一个讨厌的命令呢。”

忽然，一个似曾相识的声音从他侧前方传了过来。罗克萨斯定睛望去，看到的正是双手抱胸靠在墙上的红发青年阿克塞尔。

阿克塞尔挠了挠头，无奈地叹了口气，说：“上面说了，如果你不跟我回去的话，就让你永远消失。”

罗克萨斯注视着对方那火红色的头发，昨天看到的那张画面再次浮现在他脑海中。

“我们……是朋友吗？”他试探着问道。

“是那样倒是没错……不过即使如此也没办法啊……”阿克塞尔摸了摸后脑勺，似乎有些不好意思。隔了半秒钟左右，他忽然回过了神来，惊喜地急声问道：“怎么？你已经想起来了吗？”

“唔……嗯……”

“是吗！太好了！”阿克塞尔长吐了一口气，兴奋之情溢于言表。“那么，让我来确定一下吧！嗯……那个……对了，我们的老大叫什么名字？”

过了几秒钟，当看到罗克萨斯依然紧皱着眉头时，阿克塞尔的神情再度黯淡了下来。沉默了片刻后，他轻轻摇了摇头，两把风火刺轮伴随着火光出现在他手中。

“看来还是不行啊……”他望着罗克萨斯，脸上露出了一丝苦笑，“没办法了……”

看到阿克塞尔作势便要攻过来，罗克萨斯也急忙摆好了迎战态势，键刃也仿佛是感应到他的心意一般凭空出现。但当他握紧键刃时却突然发现，阿克塞尔竟然呆呆地停在了原地，站在那里像尊木雕泥塑般一动不动。



而在此时，一个声音也忽然在他的脑中响起。

“罗克萨斯，到大屋来吧。”

那是一个苍老的声音，听上去很像前天出现在擂台上的那个红衣男子。

“时间快要到了！”

罗克萨斯顾不上思考这句话究竟意味着什么，下意识地向着城外跑去。而在他离开这里大概半分钟后，时间再度恢复了流动。

阿克塞尔望着空无一人的正前方，丝毫没有追击罗克萨斯的意思，只是默默地垂下了头。

“明白了……”他喃喃自语道，语气中充满了悲伤。“我认识的那个罗克萨斯已经不在了……”

此时的黄昏城已经看不到一个市民，取而代之充斥其间的尽是那种银白色怪物。借助键刃的力量，罗克萨斯一路斩杀着突破了重围。而在穿过森林不久后，他终于来到了城外那座古旧的大屋外。

铁门依然紧闭，好像根本就不可能进入其中。而背后数十只怪物正向这边狂奔而来，眼看再过不久就将逼近罗克萨斯。就在此时，罗克萨斯忽然不由自主地将键刃高高举起，就好像很久之前就曾数次做过这个动作一样。

随着键刃的挥下，从其顶端发出的那道耀眼的光束直直地射在了铁门上。伴随着吱吱啦啦的巨响，尘封已久的铁门终于缓缓打开了。

罗克萨斯没有丝毫犹豫，立刻跑进了大屋中。而那些银白色怪物此时也来到了屋外，也正准备冲进铁门追击罗克萨斯。但就在这时，一个黑影忽然出现在它们面前。

伴随着黑色刀光一闪，冲在最前面的两三只怪物瞬间身首异处，这也迫使其他的怪物尽数停下了脚步。

自称为安塞姆的黑衣人一言不发地伫立在怪物正前方，身后的铁门慢慢关闭。他冷冷地看着呈半圆状将自己包围的那些怪物，右手抬起，黑红色的妖刀随之散发出异样的光芒。

与此同时，罗克萨斯已经来到了大屋二楼最左侧的房间内，也就是昨天他曾在幻境中来过的那个纯白色的场所。而当看到墙上密密麻麻贴着的那些蜡笔画后，他忽然感到头部传来一阵剧痛，数以千万计的信息如潮水般从四面八方向他席卷而来，但最终停留下来的，却只有一段模糊的影像。

身着一袭黑衣的罗克萨斯走在黑夜中的街道上，两旁高楼大厦挂着的霓虹灯将冰冷的光芒投注在柏油路中。

红发的阿克塞尔背靠墙壁，双手抱胸站在路旁注视着走过自己身边的罗克萨斯，问道：“你下定决心了吗？”

罗克萨斯停下了脚步，扭头冷冷说道：“对，我一定要搞清楚为什么自己会成为被键刃选择的人。”

阿克塞尔有些激动地向前走了一步，疾声喝问道：“你想离开机关？”

影像戛然而止。

罗克萨斯睁开眼睛，口中缓缓吐出了那个他先前所属的组织的名字。

“XIII机关……”

他疑视着不知何时出现在白色房间另一侧的奈米妮，问道：“它是一个邪恶的组织吗？”

“没有人知道它属于善或恶，它由不完全的人组成，为了追求完美而诞生。”奈米妮坐在长桌尽头的椅子上，平静地说道：“而为了达到这个目的，其中的某些人一直在追逐那种强大的力量。”

“强大的力量……”

“王国之心……感到可笑吗？”

罗克萨斯摇了摇头，“不……我还是第一次听到这个词。我刚才看到了自己离开XIII机关的那一幕，但之后的事就完全记不清了……”他将手放在桌子上，求助似的向奈米妮问道，“再告诉我一些关于我的事情吧。还有，从现在起我该怎么做，怎么样都好，告诉我……”

罗克萨斯的话戛然而止。在他面前，奈米妮的轮廓变得越来越淡，最终竟然完全分解消失了。而取代她出现在白色长桌另一旁的，是一个披着深红色长袍，脸上缠绕着布条，完全看不清其相貌的男子——迪兹。

“不管你知道什么，你的命运都不会改变。”迪兹盯着罗克萨斯的眼睛，以嘲讽的语调说道。

罗克萨斯被面前这个陌生人的傲慢态度激怒了，大声喊道：“就算如此我也要知道！我有知道的权利！”

“无存还有什么资格说权利？”迪兹嗤笑了一声，“你本来就是不应该存在的人。”

“无存……无存是什么东西？”

“迪兹，时间不多了。”这时，那个黑衣人也出现在了房间中，同时出现的还有一个约一人高的黑洞。洞内黑紫色光波旋转流动，就仿佛异次元空间一样。他瞥了罗克萨斯一眼，继续说道：“无存的数量太多了，这里撑不了多久。”

忽然，奈米妮从黑洞中努力探出了半个身体，向着罗克萨斯急声喊道：“罗克萨斯，我们无存都是别人的一半，你并不是消失，而是恢复成原来的自己！”

“我会……消失？”

“那并不是消失，你是……”

“不许再说下去了。”迪兹快步上前捂住了奈米妮的嘴，用力想要将她拉回到黑洞中。



“等一下。”罗克萨斯急忙想上前阻止迪兹，但黑衣人却挡在了他的面前，不许他前进一步。

在即将被完全拉入黑洞前，奈米妮奋力挣脱了迪兹的手，想要抓住这最后的机会告诉罗克萨斯更多的事情。

“罗克萨斯，我们还会见面的！到时候我一定会好好和你说！虽然我并不是很了解你，你也完全不了解我，但、但是一定会见面的！我向你保证！这是我们之间的约定！去另一侧尽头的房间吧，在那里……在那里你就能明白一切！”

“等等！奈米妮！”罗克萨斯拼命喊道，但此时的奈米妮已经和迪兹一同没入了黑洞中，而黑衣人在看了他一眼后也消失无踪了。

罗克萨斯呆呆地站在空无一人的房间内，完全不知道自己下一步应该做什么。就这样过了几分钟，当明白自己再待在这里已经毫无意义后，罗克萨斯推门走出了房间。他按照奈米妮所说的，穿过长长的走廊走进了另一侧的房间。

在走下台阶后，罗克萨斯通过暗门来到了一间密室内。他当然不知道，这里就是之前迪兹和黑衣人一同筹备整个计划的场所。而此时，那台有着数十个屏幕的仪器却吸引了他的注意力。

此时各个屏幕上依然在不断闪现与罗克萨斯有关的画面，但最让他关注的，还是右上方屏幕播放的那段影像。

倾泻的暴雨，暗夜中的都市，闪亮的霓虹灯，身着黑衣行走在雨中的身影。

地上的积水中，突然出现了无数黑色蚂蚁状人形怪物（无心）的形态。

黑衣人——罗克萨斯的嘴角咧出了轻蔑的笑容。

键刃拔出、肆意挥斩，雨水飞溅！

在数百只无心的围堵中，罗克萨斯沿着摩天大楼的外壁猛冲了上去，身体与地面平行，就仿佛自己在平地上奔跑一般。而在大楼顶部，一个同样身披黑衣，但却有着一头银色长发的少年正站在那里，静静



地等待着他的到来。

当罗克萨斯跑到摩天大楼的一半高度时，银发少年飞身一跃，同样沿着外壁飞奔了下来。数秒钟后，当两人擦身而过时，伴随着刀剑相击，黑紫色的妖刀与黑白两色的键刃在这暗夜中碰撞出耀眼的光芒。

在这强大的冲击波下，感受到危机将至的无心纷纷四散而逃，而逃得稍慢一点的也被卷入了两个黑衣人的战斗中，并在转瞬间被那种飓风般的力量撕成了碎片。没过多久，无心就完全消失了，只有罗克萨斯与银发少年依然在阴暗的夜空下激烈战斗着。

“为什么……”在又一次近身相搏时，银发少年突然厉声喝道，“为什么你也能使用键刃！”

这句话如惊雷般直刺入罗克萨斯的脑中，令他浑身剧烈一震。

“我不知道！”

他大喊了一声，动作却不由自主地放缓了下来。黑衣人没有放过这个机会，以迅雷不及掩耳之势发动了攻击。措手不及的罗克萨斯被打得飞了起来，而后摔倒在地上昏迷了过去。

画面转换，此时屏幕中的场景已经换为了罗克萨斯现在所处的这个房间。

迪兹和黑衣人看着昏迷过去的罗克萨斯，彼此交换着意见。

“顺利吗？”

“在奈米妮将索拉的记忆之链重新连接起来前，如果我们能保护好这个虚幻的街道的话就可以。”

“……罗克萨斯这个人究竟是怎么回事？”

“这家伙有索拉一半的力量，不过最后还是会还给索拉的。在那之前为了不让他觉察到这种事情，所以奈米妮给了他另外一个人格。”

“真是可怜啊……”黑衣人看着依然昏迷不醒的罗克萨斯，轻轻摇了摇头。

“没必要同情无存。”迪兹坐到仪器前，启动了所有的屏幕，“现在，就让我们为他创造一个全新的世界吧……”

在说完这句话后，他按下了仪器的主开关，一道耀眼的光芒自空直射到罗克萨斯身上。光芒急速分解退散，而罗克萨斯的身影也从这个房间里消失了。

罗克萨斯紧紧捂住头，痛苦地弯下了腰。

他已经完全想起来了，自从迪兹按下那个按钮后，他便以记忆体的形式被投放进了以电脑虚构出来的那个小城镇中，并被赋予了另一个记忆。

为了不让 XIII 机关找到这个失踪的成员，同时也为了让罗克萨斯渐渐地回忆起那段真实的属于索拉的记忆，所以迪兹在电脑中再现了这个城镇，并将他关押在里面，让他以为自己就是生活在黄昏城的一个普普通通的少年，与同龄人一样有着愉快的回忆与人生。

但是，那一切都是虚假的。

现实中确实有黄昏城这个地方。

海涅、奥蕾特、平茨确实生活在那里。

但是，他们并没有一个叫罗克萨斯的朋友

这世界中从来就不曾有过一个叫罗克萨斯的人。

虚假的城镇，虚假的友谊，虚假的记忆，虚假的自己……

罗克萨斯愤怒地大吼了一声，拿起键刃狠狠地砍向了那个仪器。伴随着滋滋啦啦的响声以及四处飞溅的火花，所有的显示屏都被他砸得粉碎。虽然仪器已经被破坏得无法运作，但罗克萨斯依然不断地用力向上面砍去，所有的愤怒与痛苦都通过斩击发泄了出来。

几分钟后，仪器已经完全变成了一堆废铜烂铁。罗克萨斯弯下了腰，大口大口地喘着粗气，浑身剧烈地颤抖着。

“终于想起来了吗，罗克萨斯……”叹息声在他身后不远处响了起来。

“阿克塞尔……”罗克萨斯缓缓转身，注视着站在门口处的红发青年。

阿克塞尔慢慢向这边走了过来，两把风火刺轮现于手间。

“可惜已经太晚了……”他低声说道。

随着这句话落下，整个房间四周瞬间燃起了火焰，与天花板齐高的火海将罗克萨斯与阿克塞尔围在了房间正中。

“机关已经下令要除掉你了，罗克萨斯。”他双手平伸，风火刺轮放射出耀眼的火光，以令人眼花缭乱的高速不断旋转着，“从你离开机关的那天起就该明白这个时刻总有一天会来临，而我就是派来执行这项任务的人！”

罗克萨斯闭上了眼睛，他清楚这场战斗无可避免。

叛者必死，这是机关的铁则。在他进入机关前加入的前两名成员——No.11玛尔夏和No.12拉克茜奴曾经想要利用某件东西夺取机关大权，可机关的领袖却借他人之手不费吹灰之力便除掉了他们。



但明知如此，他还是义无反顾地选择了离开。对于他来说，想要寻求自己身上秘密的渴望早已超越了一切恐惧。

火焰熊熊燃烧，整个房间已与蒸笼毫无区别。就在这场人难以忍受的酷暑中，罗克萨斯睁开眼睛，凝视着面前的红发青年，双手缓缓向两侧伸开。在五彩缤纷的闪光过后，两把与之前形状截然不同的键刃现于掌间。

白色的“约定之守护”持于左手，意为希望之光。

黑色的“过去之回忆”持于右手，意为永恒之暗。

“两把？”阿克塞尔吃了一惊。而当短暂的惊愕消失后，战斗本能所激发的兴奋感顷刻间占据了他的身心，“说起来，罗克萨斯……似乎我们还没有真正交过手啊，如今真是让我热血沸腾呢……”他忽然大喊了一声，火势也随着变得越发猛烈，“那么，就让我们来大干一场吧，邂逅之键！”

白色与和黑色的身影飞舞在半空，随之而即的是冰冷的剑光。而在此时，一段段回忆也如剑光般在罗克萨斯眼前快速闪现。

“欢迎来到XIII机关，我们的主人。”

当他被那个穿着黑衣的白发男子带到暗夜中的高塔前时，道路两旁不计其数的银白色怪物同时弯腰行礼，虽然它们不会说话，但数千个意志同时表达出来的这种心声却直接传入了他的脑海中。

空中又一次擦身而过，武器碰撞出的火花四处飞溅。

“他叫罗克萨斯，刚刚加入机关的成员。”白发男子拍了拍罗克萨斯的肩膀，向靠在前方墙上的红发青年介绍道。

“顶No.13位置的就是这个小鬼吗？”红发青年懒洋洋地挠了挠头发，将怀疑的视线投向了罗克萨斯，“虽然玛尔夏和拉克茜奴那两个家伙我都看不惯，但他们确实还有些实力。那么，这个小鬼有什么本事？”

“他是被键刃选择的人，你只要知道这个就可以了。”白发男子平静地说道，脸上看不出任何表情。

“键刃？”红发青年一愣，随后忽然大笑了起来，“还真是有趣啊，老大你这次好像是发现了一个了不得的东西呢！”

他向罗克萨斯伸出了手，嘴角咧出了一丝狡黠的笑容。

“我叫阿克塞尔，No.8……来，让我告诉你一些这个世界的常识吧。”

这就是罗克萨斯与阿克塞尔的初次相遇。

罗克萨斯飞跃到半空，躲过阿克塞尔掷过来的风火刺轮，而后借空气压缩之势迅速向对方猛冲了过去。

“我们……究竟是什么？”

“无存。”

“无存是什么？”

“心，灵魂，肉体是构成生命的3要素。当灵魂离开肉体后，生命就会消灭；当生命的心被夺走后，隐藏在它们心中的黑暗便会具现化为真实的姿态，那种生命形式被称为‘无心’；不过，如果心离开身体进入了暗之世界，那么生命并不会消灭，剩下的肉体和灵魂只是离开了光之世界，在夹层世界以另外一种姿态出现。我们这种以别的姿态出现的生命形式既不属于光之世界，也不属于暗之世界，由于我们的‘原体’曾经存在或依然存在于世间，所以我们便是‘不存在的人’，这就是‘无存’。被心所弃，惟余空壳，将暗与光一并憎恨着。”

“我们……和那些银白色的怪物们是一样的吗？”

“不，那些都只是普通人的无存。像我们这些拥有坚强心灵的人的心离开灵魂和肉体后形成的无存仍然会保持人的意识和模样，只是相貌和原来有所变化而已。只有这种人的无存才有资格被挑选进XIII机关。”

“……那么，我的‘原体’依然存在吗？他在哪里？叫什么名字？”

长时间的沉默。

“……你与他很像……”



阿克塞尔格开罗克萨斯挥斩过来的键刃，右手风火刺轮直刺向后他的胸口。

“你离开组织后，也许我们就会成为敌人。”在离开的那天晚上，阿克塞尔望着准备离开的罗克萨斯，不死心地提醒他道。

“没关系，谁都不会为此感到悲伤。”罗克萨斯冷冷说道，“像我们这种本来就不存在的东西，不管怎样



都无所谓的。"

说完这句话后，他不再理会阿克塞尔，转身继续向黑暗的前方走去。阿克塞尔伸出了手，想要上前拉住他，但手臂最终却无力地垂了下来。他失落地低下了头，站在原地良久，一动不动……虽然声音很小，但风还是将他的那句喃喃低语送到了罗克萨斯的耳中。

"可是……我会感到悲伤啊……"

火红的双轮光芒逐渐黯淡，两把键刃散发出来的黑白之光逐渐笼罩了整个房间。

激烈的金属碰撞声越来越少，而伴随着风火刺轮掉落于地的响声，熊熊大火也在瞬间消失无踪。

罗克萨斯静静地望着半跪在地上气喘吁吁的阿克塞尔，手中的两把键刃渐渐融化消散在空气中。

"阿克塞尔……"他忽然觉得有些不忍心，想要上前扶起这个曾与他情同手足的青年，但阿克塞尔却摆手示意他不要过来，自己慢慢挣扎着从地上站了起来。

"如果能够转生的话，就到日后再见吧。"

"嗯……"罗克萨斯轻轻点了点头，"我等着。"

"……傻瓜。"阿克塞尔的脸上露出了一丝苦笑。他转过脸去，似乎不忍心再接触罗克萨斯的视线。此时，黑色的浓雾在他脚下涌现，逐渐将其笼罩于其中，而他的身影也在雾中越来越淡。

"我说的转生可不是那个意思……"

说完这句话后，阿克塞尔渐渐消失在了黑雾中。

而这，也是罗克萨斯与惟一的朋友最后的一次交谈……

密室尽头的那扇门悄无声息地打开了，罗克萨斯犹豫了片刻，慢慢向那里走了过去。

他已经没有选择了。一切都是假的——没有朋友，没有家，没有过去，也没有未来。他还能如何呢？

他只能慢慢向前走，等待着必定将会来临的宿命。

穿过短暂的黑暗后，罗克萨斯来到了一条长长的走廊中。在走廊左侧立着数十个好像花蕾一般的银白色半透明容器，其中有两个容器中间隐隐约约还能看见人影。

"唐老鸭……果菲……"罗克萨斯看着在容器中双目紧闭，仿佛正沉浸在甜美的梦境中的两人，低声念出了他们的名字，脸上渐渐露出了一丝苦笑。

在过去的几天中，这两个人曾数次出现于他的梦中。如今的唐老鸭和果菲由梦中的影像变为了现实中真实的生命，但具有讽刺意味的是，他却即将变成一个梦。不，是连梦中都不会出现，本来就不该存在的身影……

在淡淡的忧伤之中，罗克萨斯推开了走廊尽头的那扇门。

出现在他面前的，是一个洁白无瑕，广阔无垠的虚幻空间。红衣的迪兹站在前方不远处，双手背在身后，似乎正在等待着罗克萨斯的到来。而在他身后，赫然屹立着一个巨大的银白色花蕾状容器。

"欢迎莅临此地，被键刃选中之人。"迪兹望着推门走进来的金发少年，朗声说道。

罗克萨斯盯着他的眼睛，冰蓝色的瞳孔中射出冰冷的光芒。

"你在对谁说话？是我……还是索拉？"

"当然是，索拉的一半了……"迪兹的嘴角露出一丝冷笑，"你是黑暗中的居民，但我需要的是能在光之世界打倒 XIII 机关的人。"

"……你究竟是什么人？"

"我是这个世界的仆人。"迪兹停顿了一下，忽然咧开嘴笑了起来，"啊哈哈哈……我是仆人……那么你又是什么道具呢？你有想过吗？"

"……少跟我开这种无聊的玩笑！"罗克萨斯愤怒地冲向迪兹，奋力将键刃对他挥斩过去。但令他吃惊的是，键刃竟然好像是在空气中挥过一般径直穿过了迪兹的身体，这也令使尽全力的他因为失去了重心险些向前摔倒在地。

"抱歉让你失望了。"迪兹微笑着说道，"这只不是我以数据制作出来的一个分身而已。"

罗克萨斯恼火地仰头大喊了一声，继续抄起键刃接连不断地向迪兹砍去，但他的攻击却根本一点效果都没有。迪兹平静地站在原地，任由罗克萨斯向虚无的自己发动攻击，脸上露出了嘲讽般的笑意。

看到罗克萨斯的攻击越来越慢，最终累得双手扶膝喘着粗气后，迪兹瞬间移动到了那个巨大容器的正前方。

"我在这里呢。"他抬起左手，用手背轻轻敲了敲容器外壳，嘲弄般地向罗克萨斯说道。

罗克萨斯直起腰来，双手攥拳咬牙切齿地说道："我……我从来没有像现在这样恨过一个人！"

"很好。"迪兹满意地点了点头，"把这种憎恨分点给索拉吧，他太过善良了。"

"休想！"罗克萨斯用力地挥了一下键刃，大声喊道，"我的心是我自己的！"

他冲向迪兹，使尽全身力气再度举起键刃斩下。伴随着冷笑声，迪兹的身体逐渐分解消失了。而在此时，那个花蕾状的容器也因为这一击启动了。

容器前半段的外壳呈花瓣状慢慢向四周绽放开来，罗克萨斯静静注视着站立在容器正中央的那个依然昏睡不醒的少年，键刃轻轻掉落于地……

这是他第一次在现实中见到这个人，但在此之前，这个人却已无数次出现在他的梦中。

索拉……

我是不应该存在的人
朋友、家人、记忆、过去、未来……
一切的一切都只是由别人创造出来的梦
我一无所有
但是……你不同……
你有需要守护的女孩
需要寻找的朋友
需要达成的使命
需要完成的约定……
我是你的一半
是你在失去心的片刻间诞生出来的分身
如果你需要我才能得到新的力量
才能凭借这种力量完成那个约定
那么，我就将自己还给你吧……

"索拉……"罗克萨斯轻轻默念着少年的名字，脸上浮现出一种难以名状的苦涩的笑容，"该你了……"

他闭上了眼睛，脑海中的回忆如电影胶片般快速闪现。虽然他现如今早已明白这些都是虚假的记忆，但是，那确实是美好的回忆。

永远都不可能忘记的，虚假而美好的回忆……

"海涅、奥蕾特、平茨、塞法、比比……"

他轻声呼唤着每一个曾出现在自己记忆中的名字，意识渐渐变得越来越模糊。

而在身体逐渐消失的同时，泪水早已模糊了他的视线。

"我的暑假……结束了……"



尾声

如花朵般绽放的银色容器内，索拉缓缓睁开了眼睛。

他懒洋洋地打了个呵欠，揉了揉眼睛，好奇地环视着这个空无一人的房间。

"这里……是什么地方？"

《王国之心 II》自此开始。

The end



前情概括

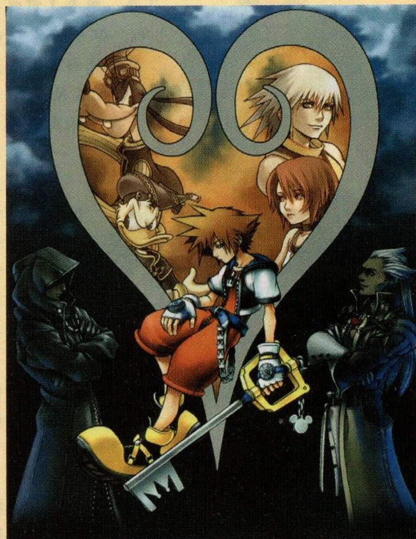
《王国之心》

索拉、利库和凯丽这三位少年少女一直生活在命运之岛上。但某一天，这个原本平静的小岛突然发生了异变，大批黑色的无心出现在了岛上，而三位同伴也在这场突如其来的灾难中失去了联络。

在《王国之心》的世界中，任何有生命的事物，小到虫蚁、大至世界，都有着自己的"心"，而无心则是心中的黑暗具现化之后的产物，它们并不会听从弱者的指使，只是根据自己的欲望本能来从万物中繁衍自己。在无心大量涌现的背后，一个自称为安塞姆的野心家正在酝酿着一场阴谋，"世界之心"已岌岌可危……



从灾难中清醒后的索拉被带到了轮回镇，并遇见了国王米奇的随从唐老鸭和果菲。唐老鸭和果菲认定了索拉就是国王所说的传说中的持有键刃并能够拯救世界的勇者，带着寻找好友凯丽与利库的目的，索拉和他们一起踏上了一场不平凡的旅途。失散的利库为了拯救凯丽同样也在努力，但和索拉不同的是，他选择了黑暗，并被魔女梅尔菲森特所利用，最终为安塞姆的黑暗之力所控制。在漫长的旅途后，索拉等人终于救出了凯丽，并且最终击败了安塞姆，令世界重新恢复了宁静。凯丽回到了最初的小岛，但利库和米奇国王为了关闭王国之心的暗之门，毅然选择了留在了黑暗世界。



《王国之心 记忆之链》

索拉等人的冒险并没有就这样结束，为了寻找再次失去联络的国王和利库，索拉、唐老鸭和果菲来到了一座神奇的城堡——忘却之城。在这座被神秘黑衣人组织"XIII机关"所控制的城堡中，索拉等人的记忆在少女奈米妮的操纵下发生了错乱。

XIII机关的No.11——"优雅的凶刃"玛尔夏有着巨大的野心，他企图凭借索拉的力量将组织占为己有，因此才会把索拉引入忘却之城，并命令奈米妮操纵索拉的记忆。不过，他的野心最终还是破灭了，索拉借助同伴的力量来到了城堡的最顶层，亲手击败了玛尔夏，而奈米妮也决定帮助索拉等人重新恢复以往的真实记忆。

为了恢复记忆，索拉进入记忆装置开始了长眠。但当他从漫长的睡眠中醒来时，在忘却之城发生的一切将在他记忆中完全消失，而在这段时间内，与他相关的朋友们也将暂时失去对索拉的记忆。

索拉不知道的是，他所寻找的利库也在同时来到了忘却之城的地下层。

奈米妮带领他来到了索拉沉睡的容器前，告诉了他之前发生的一切。女孩本想以自己的力量完全将安塞姆封锁在利库的内心，但利库却拒绝了女孩的好意。他决心直面黑暗的力量，并凭借这种力量来帮助索拉。在米奇国王以及神秘人迪兹的帮助下，利库不但击败了XIII机关的几个成员，还最终战胜了一直隐藏在自己心中，想要再度控制自己的安塞姆。



空白的一年

离开忘却之城后，米奇再度踏上了旅途。利库则决定协助迪兹，令索拉早日苏醒过来。

因为忘却之城毕竟是XIII机关的领地，迪兹说服奈米妮将索拉等人移动到了位处于光与暗的狭间的宁静的小镇——黄昏城。在迪兹的授意下，利库来到了无心世界，想要抓住离开XIII机关希望寻找真相的罗克萨斯——索拉的无存。但由于力量不足，利库惨败在了罗克萨斯的手下。为了帮助索拉，利库接受迪兹的提议为自己移植了黑暗的身体，自愿成为了暗之住人。虽然他因此得到了安塞姆的黑暗力量，但却因那种力量的反噬而变为了后者的样子。



第二次的战斗中，掌控了黑暗力量的利库击败了罗克萨斯，并将其带了回来。迪兹逼迫奈米妮为罗克萨斯塑造了虚假的记忆，将后者投入了由电脑虚拟出来的黄昏城（虚拟数据存放地为索拉的记忆）中，因为只有如此才能令罗克萨斯在生活中再现索拉的记忆，并以数据的形式与索拉重新融为一体，令索拉尽快苏醒。

索拉与唐老鸭、果菲静静沉睡在白色容器内。

失去了与索拉相关记忆的凯丽来到了命运之岛不远处的小镇中。

XIII机关一面继续致力于自己的计划，一面努力调查失踪的罗克萨斯的下落。

而被洗脑的罗克萨斯，则在虚拟的黄昏城上与虚假的同伴们度过着愉快的人生。

就这样，一年的时光很快就过去了。

命运之轮，再度开始了转动……



剧情解惑

罗克萨斯

正如文中所写，罗克萨斯是索拉的无存。当初索拉为了救出凯丽曾将键刃刺向了自己，并且变为了无心，而罗克萨斯也正在那时诞生在了黄昏城内。但因为索拉变为无心的时间只有短短的十几分钟，很快便在凯丽的呼唤下恢复了人类的形态，因此罗克萨斯没有自己的无心，也没有身为索拉时的记忆。由于索拉是被键刃选中的人，所以罗克萨斯也继承了这种能力，XIII机关在第一时间便发现了刚刚诞生的他，并将其吸收进入了机关内。

迪兹

Darkness in Zero，这是老人在得到黑暗的力量后为自己取的代号，而他真正的名字应该会出乎很多人的预料。

安塞姆——伟大的贤者，光辉庭园世界的领袖，这就是老人的真正身分。

实际上，一代中与索拉等人战斗并且控制了利库的那个人并不是真正的安塞姆，而是贤者安赛姆的大弟子塞阿诺特在抛弃身体时产生的无心形态。为了研究心的力量，塞阿诺特背地里联合老师的其他弟子进行了疯狂的试验，并且自愿舍弃了身体，坠入了黑暗的世界中。

虽然安塞姆最终发现了真相，但却为时已晚。塞阿诺特此时已经打开了隐藏在光辉庭园深处的暗之门，黑暗的力量很快便侵蚀了这个美丽的世界，而遭到无心袭击的居民们也被迫离开此地流离失所。没过多久，光辉庭园便变成了一座黑暗中的空城——虚空城，而安塞姆也被夺去了一切，被流放到了虚无的无之世界中。

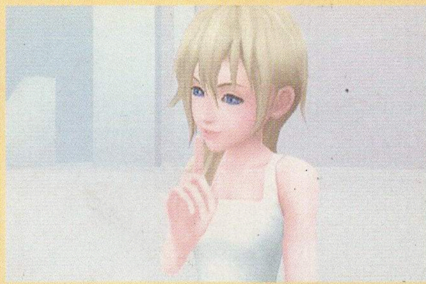
安塞姆对背叛自己的弟子感到异常憎恨，同时也因为未能守护好自己的人民而后悔万分。悔恨的火焰自此刻在他心头燃起，他选择了与黑暗为友，从无之世界得到了新的力量。凭借着这种力量，安塞姆通过暗之回廊回到了光之世界。而为了不让塞阿诺特等人发现，他改变了自己的样子，在黄昏城一个被闲置的大屋下设立了自己的基地，并自此展开了对弟子们的复仇计划。

而他之所以希望早日令索拉苏醒，则是因为索拉是被键刃选择的勇者，能够穿梭光之世界，也是惟一有希望打倒XIII机关的人。

不过，最终安塞姆还是放弃了复仇的念头。他为了复仇利用了利库，并令其变为了塞阿诺特的无心的样子，这令他感到了深深的愧疚。在挚友米奇面前，他利用自己制造的仪器破坏了塞姆纳斯凝结起来的王国之心。由于仪器超负荷运作，这位伟大的贤者也随着巨大的爆炸声永远消失了……



奈米妮



在《记忆之链》中，奈米妮给人的感觉是她能随心所欲地控制所有人的记忆。但实际上，她的这种能力只对索拉，以及与索拉有关的人有效。因为，她的真正身分是凯丽的无存……

当索拉将键刃刺进自己身体时，索拉和凯丽的心同时离开了肉体。此时，奈米妮也以凯丽无存的身分诞生了。不过与其他人不同的是，身为七公主之一的凯丽心中并没有"黑暗"存在，因此她不会有无心，肉体和灵魂也不会离开"光之世界"，而奈米妮以无存而存在所使用的媒介就是——索拉的肉体和灵魂。也正因如此，奈米妮的脑海中才没有凯丽的记忆，并且可以影响索拉等人的记忆。就像迪兹所说的，奈米妮是一个极为特殊的无存，甚至已经脱离了无存的定义。可以说，她才是这个世界中真正"不存在的存在"。

塞阿诺特、"安塞姆"与塞姆纳斯

数年前，安塞姆救下了失忆的塞阿诺特，并将其收为了大弟子。在得到塞阿诺特的允许后，安塞姆在研究人心时利用前者进行了实验。安塞姆本来希望通过实验令弟子恢复记忆，可并没有奏效。而这，也成为了令他后悔终生的一个决定……

塞阿诺特通过此次实验对人心中的黑暗产生了浓厚的兴趣。由于安塞姆拒绝了他加速实验进程的提议，因此他联合其他五位师弟背着师父召集了大量实验者，并且进行了许多与心有关的危险实验。

在实验中，塞阿诺特发现了无心的存在，并且通过无心打开了暗之门，察觉到了世界之心——王国之心的存在。塞阿诺特认为，只要接触到王国之心，自己就能成为全知全能者。但是如果某个世界的门被钥匙，也就是键刃锁上的话，那人便永远无法再度触及那个世界的心。为此，他决定将生活在光之庭园中的一个女孩送到异空的海洋，希望利用拥有公主能力的女孩找到被键刃选择的人。



由于虚弱的身体无法承受在各个世界穿梭的旅程，塞阿诺特毅然决定抛弃自己的身体，堕入无尽的黑暗中。与此同时，他的无心与无存也由此诞生。

自称为安塞姆的塞阿诺特的无心想要利用七公主得到王国之心的力量，而塞阿诺特的无存则选择了塞姆纳斯这个新名字，与其他成为无存的师弟们成立了XIII机关，并且利用索拉展开了全新的计划。索拉一直以为打倒无心是为了拯救世界，但实际上，一切出现在他面前的无心以及战斗却都是塞阿诺特的刻意安排。

当无心被键刃消灭后，它会化为一颗心飞上天空。而塞阿诺特就是想利用这不计其数的无心之心创造出属于自己的王国之心，以达到无存的真正补完。不过，最终他还是败在了索拉和利库联手的力量之下，而这个计划也化为了泡影。

XIII机关

由塞阿诺特与师弟们的无存一同组建的组织，可以视为是所有普通无存的统治机构。而他们的目的便是凭借王国之心成为完全的存在。XIII机关的成员正如组织名一样有着十三个人，全部身着黑衣，轻易不显露自己的真正面目。

只有无存才有资格被选入XIII机关，除去塞阿诺特与五位师弟外，其他七名成员应该是根据实力的高低而被选中的，不过在游戏中没有对这些人的身世进行说明（罗克萨斯除外）。

No.1：暗之探求者——塞姆纳斯（Xemnas）
No.2：魔枪的射手——西格巴尔（Xigbar）
No.3：旋风的六枪——札尔丁（Xaldin）
No.4：冰冻的学士——维克森（Vexen）
No.5：寂静的豪杰——雷克塞斯（Lexaeus）
No.6：影之策士——杰克西昂（Zexion）
No.7：月舞之魔人——塞克斯（Saix）
No.8：炎之烈风——阿克塞尔（Axel）
No.9：小夜曲的旋律——迪米克斯（Demyx）
No.10：命运的赌徒——鲁克索德（Luxord）
No.11：优雅的凶刃——玛尔夏（Marluxia）
No.12：非情的妖姬——拉克茜奴（Larxene）
No.13：邂逅之键——罗克萨斯（Roxas）

注1：№.1～6分别是安塞姆的弟子塞阿诺特、布莱格、迪兰、伊万、艾尔伍斯及伊安佐的无存。

注2：在XIII机关中，塞姆纳斯、西格巴尔、札尔丁、塞克斯、迪米克斯、鲁克索德、玛尔夏、拉克茜奴八人被索拉击败；利库打倒了雷克塞斯和杰克西昂；维克森在失去了利用价值后被拉克茜奴所杀；罗克萨斯自愿与索拉再度融为一体；而阿克塞尔……为了自己惟一的朋友罗克萨斯，他用尽全身力量打败了无数来袭的无存，帮助索拉打开了通往无存世界的大门，而后微笑着在黑雾中化为了灰烬……



游戏至尊年鉴

PlayStation2







"PS2游戏至尊年鉴"游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上就可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

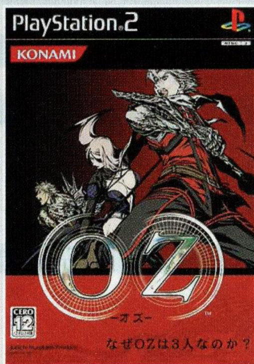
让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的一般都是本游戏最具代表性的游戏画面。

游戏的分项评价

从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有1项特别分，针对不同的游戏，项目不同。

魔野仙踪 OZ

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：155KB



这款Konami的原创作品拥有石川史、山根美智留等《幻水》和《恶魔城》两大系列的多位主创人员参与的华丽制作班底，这也使游戏的美工和音乐具有强烈的风格化气质，相当出众。游戏的系统很有创意，以排球传接扣杀为基础的战斗方式，强调了操作角色与NPC同伴之间三位一体的巧妙配合，虽然打击感方面略显不足，上手也比较困难，但必杀技的演出效果以及同伴角色出色的AI设计都可圈可点。除了多样的游戏模式，隐藏角色、道具收集以及另类换装等要素也显得十分丰富。游戏流程共有20个关卡，根据评价高低会出现4种结局。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：24




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 华丽度：

游戏基本信息

有关于该游戏的6项基本信息。

权威游戏介绍

以150到400字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色。务求让大家对游戏有一个基本的认识。游戏介绍的详细程度分为150字、250字、370字这3种规格。

推荐指数与关键词

我们对该游戏的推荐度，从高到低为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。另外还有杂志黄金眼栏目对该游戏的评分。（并非所有游戏都有评分）

游戏类型说明

类型	说明	类型	说明
ACT	ACTION，动作游戏	MUG	MUSIC GAME，音乐游戏
A·RPG	ACTION RPG，动作角色扮演游戏	PUZ	PUZZLE，益智类游戏
AVG	ADVENTURE GAME，冒险游戏	RAC	RACING，赛车游戏
A·AVG	ACTION AVG，动作冒险游戏	RPG	ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏
ETC	其他类游戏	SLG	SIMULATION GAME，模拟/战略游戏
FPS	FIRST PERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏	S·RPG	SIMULATION RPG，战略角色扮演类游戏
FTG	FIGHTING GAME，格斗游戏	SPG	SPORTS GAME，运动游戏
MMORPG	MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏	STG	SHOOTING GAME，射击游戏
		TAB	TABLE，桌面游戏





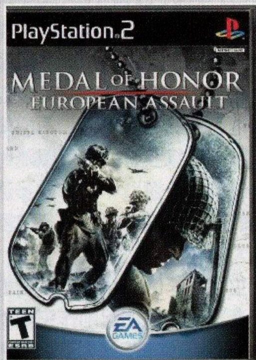

PS2至尊游戏年鉴 游戏索引

2005年6月1日～2006年8月1日

（以下排序按照游戏名拼音首字母顺序排列）

荣誉勋章 欧洲突袭

■发售日：2005年6月6日 ■发行公司：EA ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB



《MOH》是家用机上的著名FPS系列，本作则是PS2上的第三作《MOH》，但在二战游戏泛滥的今天，《MOH》已经难以再像以往那样引人注目。PS2上每作《MOH》都在大胆地创新，本作较之以往系列作品的最大不同，就是引入了大场景的设定，场景变大之后，自然也有了探索场景的乐趣，也提供了一个目的地多种路线的自由度，这也是本作力图加强的重点。此外，继承系列作优良传统的是，本作枪械的感觉仍是那么硬派。PS2上的第一作《MOH》曾给人带来震撼的战争体验，但事隔多年，这次的《MOH》进步不大，画面略显得有些过时，不过本作最要命的还是游戏时间过短。

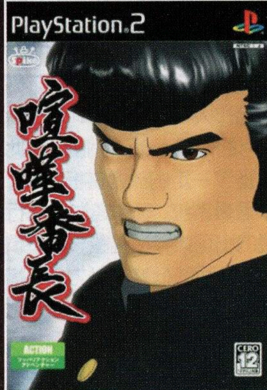
推荐指数：★★☆☆☆ **UCG 评分：22**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 战争度：

喧哗番长

■发售日：2005年6月9日 ■发行公司：Spike
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

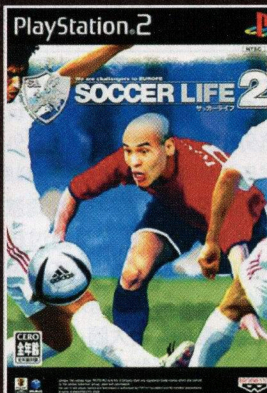


本作类似于日本高校版的《GTA》，游戏并非以音画效果取胜，而在于另类的系统，同时也秉承了Spike作品的高自由度，具有大量探索要素。玩家扮演的高中番长可通过战斗不断成长并收取强力同伴，番长的行动方式会影响其"男气值"，从而影响游戏的完成度，这也使游戏的整体难度偏高。能用目光威慑对手是最有趣的设定。

推荐指数：★★★☆☆

足球人生2

■发售日：2005年6月9日 ■发行公司：Banpresto
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人

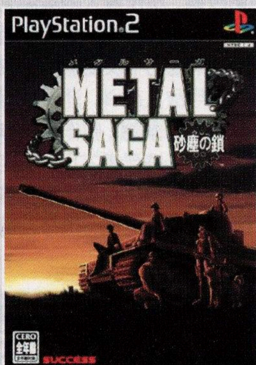


个人与整体，在足球领域内这是一对永远的矛盾。如果你玩够了《创造球会》系列，不妨来尝试一下这款以球员个人为育成对象的SLG。它能够助你完整地体验一名足球选手从青训到成为巨星的道路，能够让你完完全全地去投入到一个足球运动员的生活里。如果你已不满足于像贝克汉姆那样踢球，那么就让我们一起去见识一下球场下的职业巨星们吧。

推荐指数：★★☆☆☆

重装机兵传说 砂尘之锁

■发售日：2005年6月9日 ■发行公司：Success ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：对应 PlayStation BB Unit ■记忆要求：102KB



很难说清这款游戏对于从FC时代一路走来的老玩家们意味着什么，那应该是一种无法代替的怀旧情感。整款游戏在透露着浓郁的复古风格同时，还将自由度发挥到了极致——无论是随意组装战车的DIY乐趣，还是在广袤无垠的世界地图上极意驰骋的快感，都在这款游戏中被上升到了一个新的高度。可以毫不夸张地说，任何新老玩家都可以在这款游戏中体会到不一样的新鲜感，这是目前许多以CG及明星等要素作为主打卖点的游戏所无法比拟的。不过，游戏的缺憾大概也是其过于"质朴"的风格，譬如全程没有任何CG与语音这两点就实在做得有些过头了……

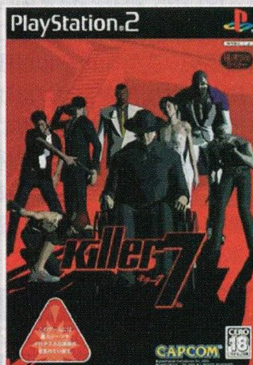
推荐指数：★★★☆☆ **UCG 评分：23**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： DIY度：

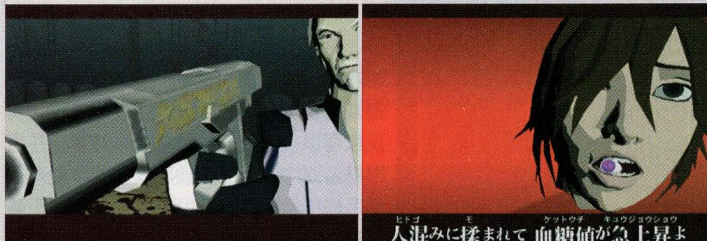
杀手7

■发售日：2005年6月9日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：A·AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：270KB



由Capcom公司和蚱蜢公司联手打造的另类游戏，游戏总监由大名鼎鼎的三上真司和小林裕幸担任。游戏的主角是被称为"杀手7"的拥有7重人格的杀手哈曼，玩家需要通过切换操作7位不同性格、能力的角色，来解开谜题、对抗企图颠覆国家的邪恶组织。游戏操作十分另类，按○键为前进，X键转身，而且只能够按固定的路线前进。当听到诡异的笑声时说明附近有敌人出现，这时要按R1进入攻击模式，再按扫描键L1才能够看到敌人及其弱点，攻击敌人的弱点可以将其一击必杀。游戏通关后还可以使用拥有新人格的年轻哈曼挑战《杀手8》。

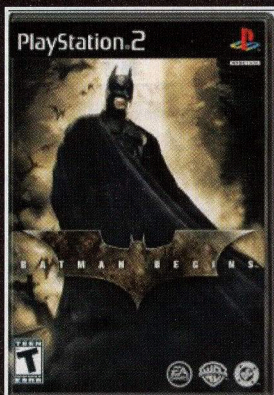
推荐指数：★★★★☆ **UCG 评分：23**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 战争度：

蝙蝠侠：开战时刻

■发售日：2005年6月14日 ■发行公司：EA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



本作的制作人Reid Schneider和JT Petty曾参与制作了《分裂细胞》，因此游戏本身也具备了一定的战术谋投特征。游戏中采用了恐惧系统，玩家通过秘密行动营造出华丽的出场效果提高敌人的恐惧和不安的情绪，从而降低其战斗力。可惜的是本作的恐惧系统设计漏洞较多，并且游戏的驾驶任务十分单调。

推荐指数：★★☆☆☆

龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑

■发售日：2005年6月16日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：52KB



相比前作，本作在系统上改善了不少。不仅添加了道具装备的设定，更重要的是对于动作游戏来说最重要的手感加强了不少，而空战环节在加入了许多新要素后也变得更加紧张刺激。在游戏中玩家总共可以操纵四名角色，每位角色都有着专有的武器及连续技，而且可以随时在战斗中切换现有的同伴。游戏中的武器多达百余种，每种都有着独特的故事，因此收集武器也成为了游戏的一大乐趣。

本作的故事发生在前作的十八年后，剧情上有着连续性，但在黑暗度上比起前作来要稍逊一筹。总体来说，本作在剧本的张力上有所下降，但细节的描绘依然给人留下了很深的印象。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**

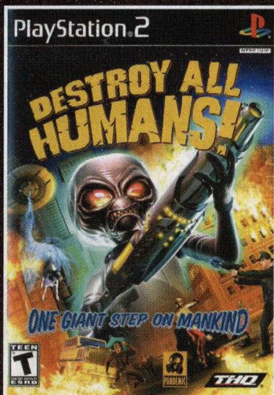




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
剧情精彩度：

毁灭全人类

■发售日：2005年6月21日 ■发行公司：THQ
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

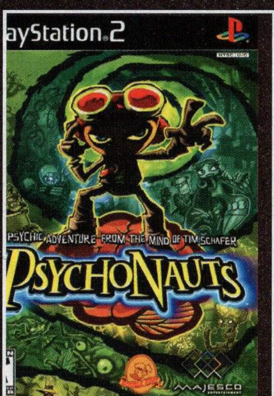


一款背景设定十分另类的作品，玩家不再是对抗外星人的人类，而是扮演外星人捕捉人类作为他们DNA试验的原料库。游戏共有6大场景，既有空中战也有激烈的地面战，还有潜入型任务。通过获得DNA可以提升技能。除了主要任务流程外，还有很多分支小游戏，例如在规定时间内消灭规定数量的人类大脑、猎杀一定数量的奶牛等，非常新鲜有趣。

推荐指数：★★★☆☆

脑航员

■发售日：2005年6月21日 ■发行公司：Majesco
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

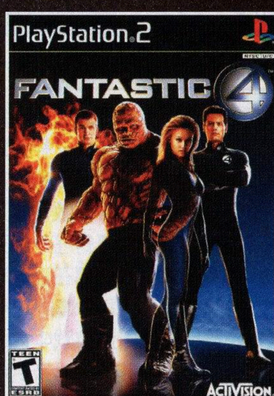


这是一款人设古怪，游戏内容更加古怪的游戏。所谓"脑航员"是指由超能力战士组成的经营组织，主角Raz一心想要成为脑航员，并因此参加了夏令营。游戏的大多数关卡是在不同角色的意识世界中展开的，不同个性特征的角色就会有风格完全不同的精神世界，玩家使用各种精神力进行战斗和解谜。出色的关卡设计和奇妙的想象力是本作的最大卖点。

推荐指数：★★★★☆

神奇四侠

■发售日：2005年6月27日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人



由同名电影改编，本作最大的卖点无疑是能够使用四位能力各异的超级英雄与坏蛋周旋。在游戏中我们不仅要运用四侠变形、隐身等能力与敌人战斗，还要利用每个人的特殊能力进行解谜。但作为一款动作游戏，本作的打击感严重不足，即使你扛起汽车往人群扔去也不会有太大的震撼感，在操作以及锁定系统方面也存在着不少的缺陷。

推荐指数：★★☆☆☆

魔兽战士 无限

■发售日：2005年6月23日 ■发行公司：Koei
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人



游戏的原形为光荣1999年所发售的PS游戏《ZIII O'II》，并在前作的基础上对游戏的世界观和剧情进行了大幅度强化。玩家可以创造属于自己的游戏主角，并且根据游戏中出现的选项与众多同伴展开各种各样的冒险旅程。相逢和离别贯穿于整个游戏始终，且每次游戏都会产生不同的变化，是一款自由度很高的作品。

推荐指数：★★★★☆

破烂机器人的浪漫大活剧

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：Irem
■游戏类型：A・AVG ■游戏人数：1人

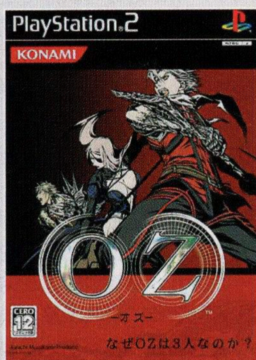


Irem近两年来的游戏大多创意十足却缺乏足够的技术力支持，导致作品最后淹没在其他外表华丽的"大作"之中。本作就充分体现了这个情况。游戏以虚构的蒸汽两足步行机器人流行时代为背景，展现了复古的科幻风格。游戏中融入了组装、改造、音乐和收集等多种不同的要素，令游戏内容显得异常丰富。但是游戏的画面非常糟糕。

推荐指数：★★★☆☆

魔野仙踪 OZ

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：155KB



这款Konami的原创作品拥有石川史、山根美智留等《幻水》和《恶魔城》两大系列的多位主创人员参与的华丽制作班底，这也使游戏的美工和音乐具有强烈的风格化气质，相当出众。游戏的系统很有创意，以排球传接扣杀为基础的战斗方式，强调了操作角色与NPC同伴之间三位一体的巧妙配合，虽然打击感方面略显不足，上手也比较困难，但必杀技的演出效果以及同伴角色出色的AI设计都可圈可点。除了多样的游戏模式，隐藏角色、道具收集以及另类换装等要素也显得十分丰富。游戏流程共有20个关卡，根据评价高低会出现4种结局。

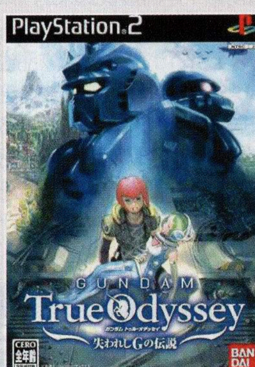
推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 华丽度：

高达 真冒险谭 消失的G之传说

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：94KB



本作虽然是第一款以高达为题材的RPG游戏，但除了登场的MS之外，游戏中无论角色、世界观还是剧情都是原创的，与"UC"毫无关系。游戏中玩家控制的角色将会驾驶各种MS与敌人战斗，而在游戏中无论是MS的手臂、武器还是背包，这些部件都可以自由替换。只要玩家喜欢，完全可以让高达顶着扎古的头，手持勇士的盾挥舞高热斧攻击敌人。而无论是更换了MS的哪一个部位，都能够直接表现在画面上，创造出原本不可能出现的机体。装备武器的组合也是相当有趣的系统。游戏中机体的装备有容量限制，只有合理分配空间才能有效武装起自己。

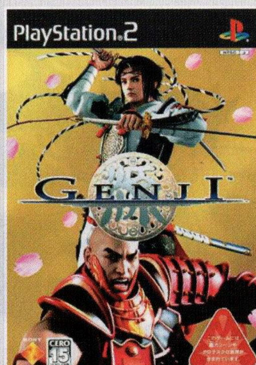
推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：24**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：请选择

源氏

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：265KB



因前Capcom著名游戏制作人冈本吉起而备受关注的作品。游戏的画面和音乐带有浓厚的日本风味，非常符合东方人的审美观。游戏以日本人熟知的历史人物源义经作为主人公，系统集百家之长但又有其独到之处。游戏提倡的心眼、神威系统与《鬼武者》系列"的一闪比较相似，不过发动难度更低，华丽度则犹有胜之。在游戏中玩家要控制源义经和武藏坊弁庆分头进行冒险，两人不但在战斗中招式各异，而且在冒险中也各有所长。游戏的隐藏要素其实不少，但由于流程过于简短，因此耐玩度不高。不过拿来休闲放松的话还是相当不错的。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：24**



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 和风度：

舞-HiME 命运的系统树

■发售日：2005年6月30日 ■发行公司：Marvelous Interactive
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人

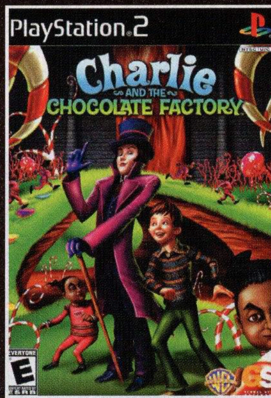


本作是根据SUNRISE力推的新动画系列——《舞-HiME》的首部曲改编的游戏，声优基本上是动画版的原班人马，但剧情与原作有着很大的差异，不仅加入了全新的角色，甚至连原有角色性格都有所变更，可以当作是平行世界发生的故事。本作主角是以老师身分进入"禁止恋爱"的风华学园的玩家，游戏中除了通常的AVG剧情外还融入了战斗要素。

推荐指数：★★☆☆☆

查理与巧克力工厂

■发售日：2005年7月11日 ■发行公司：Globalstar
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

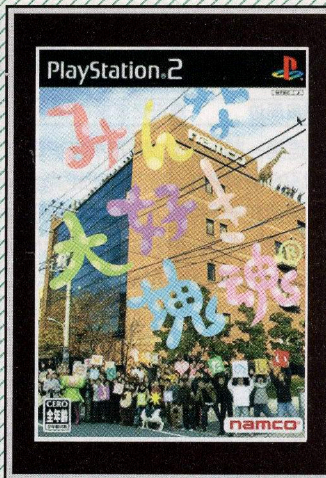


虽然没有巨星Johnny Depp助阵，游戏还是很成功地重现了色彩斑斓的童话世界。可惜除了童话世界般的场景以及尚算出色的人物配音外，本作就没有更多的优点可言了。生硬的操作感、重复性甚高的关卡设置，让原本奇妙无比的巧克力工厂变得十分乏味。本来有机会造就一款出色儿童游戏的题材，就这么被这些缺点埋没了。

推荐指数：★☆☆☆☆

人见人爱！块魂

■发售日：2005年7月7日 ■发行公司：Namco
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人

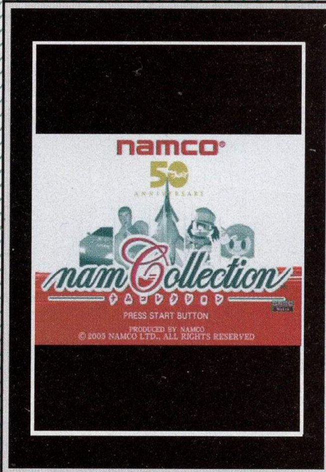


本作是因创意十足而屡获殊荣的《块魂》的续作，在保持了滚雪球式的基本玩法外，关卡数增至40个，可收集的物品也增加到了3000多种，均达到了前作的2倍以上。本作新增了协力模式，对战模式的场地也大幅扩大，游戏还收录了10多首好听的歌曲。在剧情方面着重展现了块魂王子的父亲年轻时的成长历程，趣味性十足。

推荐指数：★★★★☆

Namco博物馆 50周年精选集

■发售日：2005年7月21日 ■发行公司：Namco
■游戏类型：ETC ■游戏人数：1～2人



囊括了Namco的5款代表作品的50周年精选集，对于许多玩家来讲其分量可以说是重如泰山。《山脊赛车》、《铁拳》、《皇牌空战2》、《风之克罗诺亚》以及《钻子先生》无论哪一款都是如雷贯耳。官方还特别加入了隐藏要素和丰富的博物馆模式。如果岁月的流逝不幸让你遗失了它们，赶紧把握这次机会将这5部经典全部收入囊中吧。

推荐指数：★★★☆☆

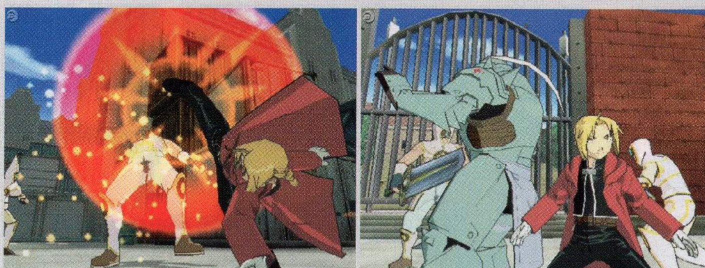
钢之炼金术师3 继承神明的少女

■发售日：2005年7月21日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：187KB



在动画改编游戏中，本作绝对可以称得上是上乘之作。与前两作一样，本作的故事依然是原创剧情，但精彩程度上却要强于前两作。游戏的炼成系统在吸收了前两作的优点外又进行了相当程度的改良，加入了许多新招式以及新道具，玩家在游戏中不仅可以随时更换艾德和阿尔进行战斗和解谜，甚至还能够与朋友一同进行双打，这些新要素和改动不仅令游戏的趣味性大大增强，也令本作成为了系列三部曲中的最强作。值得一提的是，游戏中的过场动画是由动画版的原班人马制作，素质极高，玩家可以在通关后通过剧场模式反复欣赏，而那动听的片尾曲也是游戏的亮点之一。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 动作丰富度：

樱大战V 再见，吾爱

■发售日：2005年7月7日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：400KB



在时隔三年之后，我们终于等到了《樱大战》的最新作。本作将背景设定在了美国的纽约，主角由大神一郎改为了他的侄子大河新次郎，与其并肩作战的少女们也并非帝国华击团和巴黎华击团，而是全新的纽约华击团・星组。

本作继承了系列一贯的高水准音乐和画面，而在战斗方面，除了对原有系统进行了一部分的改良后，更是新增了空中战的大魄力战斗以及众多新要素，连携攻击、区域移动、紧急求助等新系统都令本作的战略性增强了不少。毫不夸张地说，《樱大战V》的战斗是全系列中最富战略性及趣味性的。

此外，作为系列最关键系统的LIPS也增加了全新的变化，尤其是摇杆LIPS颇具趣味。尤其值得一提的是，本作可以在游戏进行中自由进行存档，这也是个颇为体贴玩家的设定。在二周目时，游戏会追加全新事件，而星组原队长拉琪特也只有在二周目以后才能成为追求对象。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：27**

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 感动再临度：







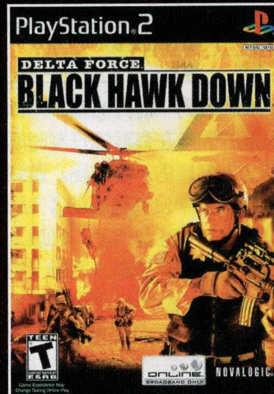


新天魔界 混沌时代 V

■发售日：2005年7月21日■发行公司：Idea Factory
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人

IF的“《混沌时代》系列”的第五作，系统基本延续四代并增加了一些新要素。游戏主线分为了地下，地上，天上三个世界篇，从哪个世界开始进行游戏都有其独特的主线。剧情虽然略显老套，但却能给人带来简单的感动。战斗时AI不高以及缺少前几作中选择任意势力进行游戏的模式算是不足之处，总体来说是一款略显轻松的SLG游戏。

推荐指数：★★★☆☆



三角洲特种部队：黑鹰坠落

■发售日：2005年7月26日■发行公司：NovaLogic
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1～4人

以2003年推出的PC版为基础，以电影中讲述的那场发生在索马里的血战为背景。不过本作大部分内容都是重新制作的，并且设计了独特的升级系统，可以培养出具有不同能力倾向的战士。可惜的是，原作的很多不足在本作中没有得到任何改进。本作的16个任务大多设计得非常单调，人物AI极低，团队控制界面很不灵活。

推荐指数：★☆☆☆☆

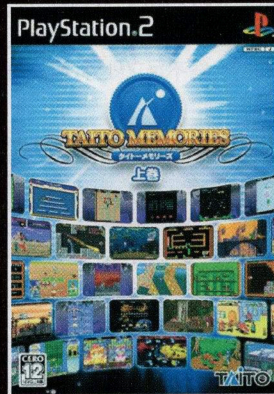


格斗之王 NEOWAVE

■发售日：2005年7月21日■发行公司：SNK Playmore
■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人

本作没有遵循系列以年份冠名的传统，加上又是第一次使用新基板，所以称得上是革命性的一代。游戏中有43名角色可以选择，并有3种模式供玩家斟酌，在画面上也有很大提高。这次的PS2版移植度颇为不错，不但收录了大量家用机专用模式，还增加了5名新角色，全新的场景刻画以及新增的REMIX音乐同样令人满意。

推荐指数：★★★☆☆



Taito 怀旧合集 上卷

■发售日：2005年7月28日■发行公司：Taito
■游戏类型：ETC ■游戏人数 1～2人

街机老铺Taito这次将过去20余年的总共25部街机浓缩在一起推出的合集上卷，时间跨度从1978年～1997年。其中包括《奇奇怪界》、《森林守护神》、《太空战斗机》等多款脍炙人口的名作。游戏的设定集也将作为预约特典一同出现。为了延长玩家的游戏时间，本次合集中许多作品需要累计玩家之前游戏的时间才会陆续出现。

推荐指数：★★☆☆☆

捉猴啦！ 3

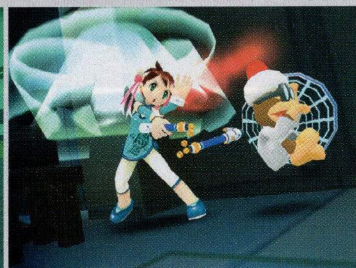
■发售日：2005年7月14日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：370KB



与前作《捉猴啦！ 2》相隔两年，系列新作以全新的形态登场，除了画面焕然一新以外，本作还可以选择女性主人公了。本作的核心系统之一就是充满创意的变身，主人公共可以获得7种变身！变身后不但主人公的装束完全不同了，更具有非常独特而有趣的超能力。本作也是内容相当丰富的一作，比如迷你游戏《MESAL GEAR SOLID》，在这里可爱的猴子竟然一本正经地穿上《MGS》中Snake的间谍服，煞有介事地玩起了隐秘任务。游戏还对应真正的16：9宽屏画面，而不像其他游戏宽屏时只是把原画面上下部分切掉，光就这一点，就可以看出本身制作之用心。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25

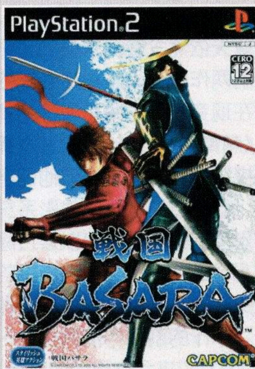




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
爽快度：请选择

战国 BASARA

■发售日：2005年7月21日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：366KB



以日本战国时代为背景的无双类游戏。游戏中共有16名角色可以使用，角色设定不拘于历史，声优阵容也极为豪华。每位角色都拥有4～6种的必杀技和1种超必杀技，单从视觉效果来说无疑是令人满意的。不过由于只是初代，游戏系统只能用简陋来形容。故事模式以简化到极点的SLG方式进行，只要战胜对手即可将其领地收归所有。战斗中士气、友军的存在意义近乎为零，突发事件也少得可怜。游戏比较强调收集要素，有着大量的武器和装备等着玩家去收集，不过这些东西都是按照一定规律随机出现的。总的来说作为一款放松休闲式的作品还算合格。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
恶搞度：

第3次超级机器人大战α 终焉的银河

■发售日：2005年7月28日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：S·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：332KB以上

推荐指数：★★★★★ UCG评分：28

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 热血投入度：



作为"《SRW α》系列"的完结篇，本作不能说是完美的，但是的确是在有限的开发时间中所能表现出来的最令人满意的一部作品。游戏复活了在《外传》或《α 2》中没有登场的《飞跃巅峰》、《新世纪福音战士》等经典作品，又加入了在新一代机器人动画迷中拥有很高人气的《机动战士高达SEED》，令本作的参战阵容达到了全系列最大的容量！本作的基本系统继承自《α 2》，对小队系统的平衡性及操作繁琐程度进行了调整。此外，游戏新增了战斗动画快进、取消的系统，进一步缩短了读盘时间，并追加了很多辅助用的系统，令游戏时的便捷程度得到了大幅度提升。游戏依然保留了前作的4主角路线系统，既有一直参战的老角色，又有完全原创的新角色。通过主线剧情和支线剧情，一次战场遍及整个银河的超级机器人大战被很好地展示给了所有爱好者。除了剧本本身的一些不足之处外，很难再为本作找出更多缺点。















零 刺青之声

■发售日：2005年7月28日 ■发行公司：Tecmo ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：390KB

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 恐怖惊悚度：



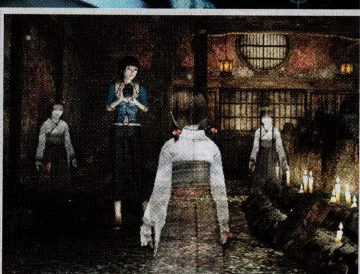
作为PS2上最负盛名的恐怖游戏系列之一，本作在那个炎热的夏天依然令我们感受到了刺骨的寒意。本作与前两作的最大区别是游戏的剧情发展方式，要在现实以及主角黑泽怜的梦境中交错发展。在《刺青之声》中，玩家根据情节的发展可以分别操纵三位主角，虽然他们各有不同的特殊能力，但经过强化后的射影系统依然是本作的主要攻击方式。玩家可以通过除灵（或拍下浮游灵）得到的点数来强化射影机的基本性能和强化镜头，而达成特定的拍摄条件后则会令点数倍增。本作的剧情与前两作有一定关联，玩过前作的朋友应该会有更深的感触，虽然是恐怖游戏，但最终给人的感觉却是相当凄美，这也是"《零》系列"的一大魅力。在游戏通关后，根据达成条件的不同可以开启例如新服装、设定资料、追加射影机能等诸多隐藏要素，但是都需要点数来进行购买。此外，分为10个等级总共24个任务的任务模式也值得玩家进行挑战。











闪耀之星 妖精物语

■发售日：2005年7月28日 ■发行公司：SNK Playmore ■游戏类型：STG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：支持网络对战 ■记忆要求：37KB



继NEOGEO版之后，可爱的小妖精们终于又和玩家见面了！本作的游戏类型是相当少见的射击对战游戏，而且还融入了益智类游戏的要素。游戏采用分屏的方式进行对战，玩法虽与普通STG并无二致，但根据玩家的表现可以给对方"下绊"，如果能活用连爆系统更可以使出致命一击。游戏中共有15名个性鲜明的角色登场，可爱是他（她）们的共同特征，知名声优们的倾情演出也令人称道。除了单纯的对战之外，还有大量隐藏要素。此外还收录了NEOGEO版的大量内容，充分满足了老玩家们的怀旧之情。没有接触过这种游戏类型的人不妨买来试试。

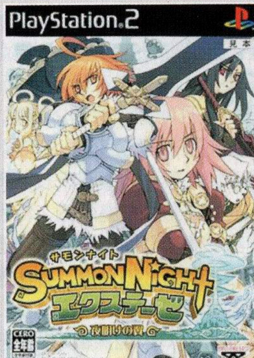
推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：－



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 可爱度：

召唤之夜外传 黎明之翼

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：263KB ■推定销量：万套



本作为同名系列的外传作品。继承了系列清新的纯2D风格画面以及大量可爱的召唤兽造型，令本作给老玩家带来熟悉感的同时，还能令看惯了3D画面的玩家眼前一亮。本作是系列首次以A·RPG类型出现，但游戏系统缺相当成熟。普通的区域移动以及通过切换男女主人公、转换装备的召唤兽改变攻击手段使得动作要素大增，而每个场景中出现的各种陷阱、隐藏宝物等要素也令召唤兽的作用摆脱了单纯的战斗模式。更值得关注的是本作的剧情方面，除了拥有豪华的声优阵容对角色的性格进行润色外，曲折离奇的故事更是能带动起感情的波动，总的来说相当优秀。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 召唤兽可爱度：

影之心 新世界

■发售日：2005年7月28日 ■发行公司：Aruze ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：67KB



本作是《影之心》系列的第三款作品，故事发生在上世纪20年代的美国纽约，主角则由前两作的主人公威尔改为了私家侦探乔尼。作为系列最著名的系统，"审判之轮"在本作中依然被保留了下来，并且进行了相当程度的改良，新增的Stock能力使得游戏的战略性大大增加，这也令本作的系统完善度达到了一个非常高的水准。在画面上，本作比起前作来没有任何进步，比起一代到二代的进化来显得略微有些令人失望。此外，本作继承了二代的恶搞类剧情，过场时的演出随时都有可能令玩家捧腹大笑，但可惜的是在煽情程度上比起前作来要稍逊一筹。

推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：27



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 系统完美度：



炸弹人乐园3

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：Hudson
■游戏类型：PUZ ■游戏人数：1～4人

该系列发展到今天早已经不再是国内玩家所熟知的炸弹人了。游戏涵盖的元素也是多种多样，更像是一款主题乐园性的集锦游戏。游戏中可通过完成不同的迷你小游戏获得被称为"凡"的货币，用赚到的"凡"还能开启其他游戏模式和购买各种扭蛋，装饰品等小玩意。保留的"炸弹人对战"和"炸弹人赛车"这两大模式也令玩家有物超所值的感觉。

推荐指数：★☆☆☆☆



街道 峠 之传说

■发售日：2005年7月28日 ■发行公司：元气
■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～2人

游戏中一共有220种以上的车辆供玩家选择，而使用自己高超的驾驶技术完成挑战日本全国18个著名赛道的任务则是游戏的最终目的。游戏中几乎所有的赛道都盘旋于高低起伏的山脉之间，并且拥有数量众多、难度极高的弯道，因此这也和游戏的标题中"峠"所表达的"危机"之意不谋而合，让你时刻感受到紧张刺激的游戏氛围。

推荐指数：★★☆☆☆

格兰蒂亚III

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：123KB



系列正统续作的第三作，在经过了漫长的等待和大肆的宣传后，实际玩家玩到该游戏时却是感到有些失望。之前宣传的回归系列原点在游戏中只是浮于表面，特别是在剧情方面，完全就是虎头蛇尾，一开始给你很好的感觉，但当情节到达第二张碟后却峰回路转草草收尾，极为不适应，而且流程之短让人始料未及。不过游戏在战斗、音乐上还是颇有亮点的，特别是新加入的空中连击，使战斗很有爽快感。宏大、优美的音乐也给人听觉上的享受，不愧是大师的手笔。游戏在隐藏要素方面太缺乏了，没有二周目这在现今的RPG中也实属罕见，总之有负盛名。

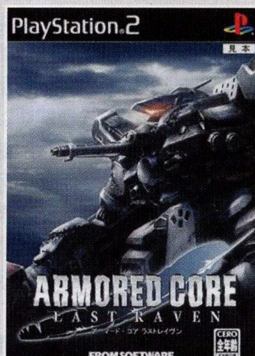
推荐指数：★★★☆☆　UCG评分：24



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　失望度：

装甲核心 最后的佣兵

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：FromSoftware ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：KB



自PS开始"《AC》系列"已经推出10作了，而本作以"LAST RAVEN"为副标题，顾名思义便将是PS2上最后的作品。作为系列的特色，真实、硬派风格在本作继续得到发扬，而玩家能真正体验到战场上机甲间的对决。本作在系统、战斗方面变化不大，而为了照顾初心者直到中期任务之间的难度差别都很明显。游戏方式依然采用传统的接任务形式，但随着玩家选择的不同战况的发展甚至战争的结局都将发生改变。整体难度方面本作提升不少，无论BOSS还是杂兵都会采取各种方式对玩家发动进攻，绝对让喜欢挑战的玩家过瘾！

推荐指数：★★★☆☆　UCG评分：22



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　爽快度：

世界足球 胜利十一人 9

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人
■对应周边：对应PS2网络套件和多重对战连接器 ■记忆要求：1283KB



《WE》系列发展至今，在PS2末期已经进入了一个瓶颈期。系列新作的卖点从以往具备划世代意义的△直传，到现在仅仅只以某个球星的某个招牌必杀技作为最大卖点，这样的"一招鲜"已不是屡试不爽的灵丹妙药。不过《WE9》似乎更看重于开拓授权俱乐部的疆土，英超联赛的加盟也已指日可待。但是，Konami更应该将精力放在如何将《WE》做得更加拟真，既然《WE》已笃定选择了这条艰辛的道路。就拿作为系列突破口的传球来说，《WE》对于球场空间的运用上还值得去反复钻研，把每个球员都比作一个点，那么传球就是在球场这一立体空间内连接这22个点的线段。《WE9》无论在短传还是长传上都做得远远不够。

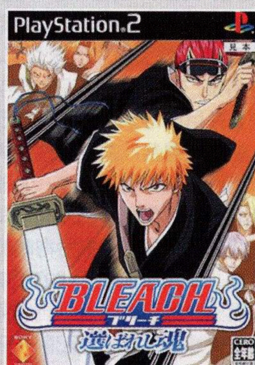
推荐指数：★★★★☆　UCG评分：28



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　原地踏步度：

死神BLEACH 获选之魂

■发售日：2005年8月4日 ■发行公司：SCEA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：347KB



虽然这是第一部登陆PS2的"《BLEACH》系列"游戏，但完全是一款赶工作品。虽然增加了游戏中可以使用的角色，但关卡设计方面确实太差了。本作的主角仍是黑崎一护，随着故事的发展，玩家还可以使用以前从未出现过的三番队副队长吉良伊鹤和十番队副队长松本乱菊。另外游戏的战斗系统与其他游戏也有明显区别，玩家可以同时控制主、副两名角色参与战斗，当达到特定的条件后，还能发动威力巨大的必杀攻击，不过必杀技的攻击力可是与两名角色间的好感度成正比的，因此想要发挥出主角的全部能力，除了普通战斗之外，还要好好培养一下两人的感情。

推荐指数：★☆☆☆☆　UCG评分：－



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　可爱度：

索尼克珍宝大合集

■发售日：2005年8月11日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ETC
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：142KB



"《索尼克》系列"之所以能够拥有如今的高人气，过去在各个家用机平台上推出的作品功不可没。为了纪念这些优秀的作品，SEGA曾在PS2上推出过《索尼克白金大合集》，令不少老玩家再次体验到系列过去的辉煌。但该系列的经典作品之多，仅用一张DVD光盘依然无法全部收纳，这款2006年推出的《索尼克珍宝大合集》正好弥补了余下的空缺。本作以GameGear和MegaDrive上的数款外传作品为主打，满足了过去不曾拥有这些主机的玩家，同时加入了街机上的3D成名作品《索尼克格斗》，保留了原版的流畅和乐趣，值得FANS收藏。

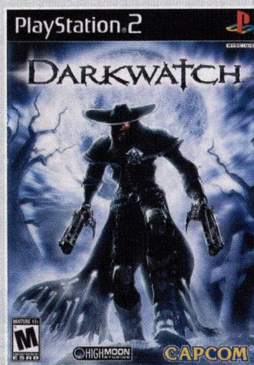
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 收藏度：

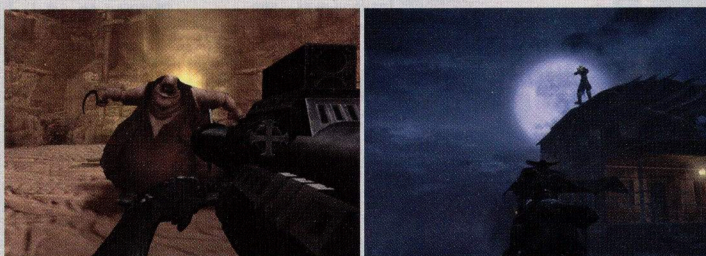
黑暗标靶

■发售日：2005年8月16日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：KB



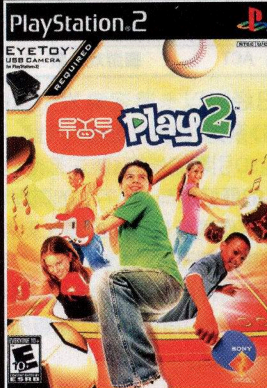
本作结合了美国西部风格和吸血鬼惊悚要素。主角Jericho Cross是一位因为被古老吸血鬼魔王吸血，所以变成不死之身的半吸血鬼，并且被神秘的除魔组织"黑暗标靶"纳入麾下。在战斗过程中，Cross可以用血盾逐渐恢复HP，就像《光环》中士官长的能量盾。要迅速恢复HP就要收集血云，而血云可以通过杀掉敌人获得，积累一定的血云可以使用超能力。本作在任务执行过程中会出现各种分支任务，根据玩家的选择会有不同的事件发生。玩家还可以骑马战斗，体现了西部游戏的特色。可惜本作的单人任务较短，并且太黑的画面很容易让人头晕。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：－



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：

Eye Toy：Play 2



■发售日：2005年8月16日 ■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：多人

这是一款用身体去感受的游戏，但玩家必须为PS2装上摄像头才能玩到这款游戏。首先玩家必须把摄像头对准自己，并站到屏幕的中间，接下来就可以用身体做出各种动作完成各式各样趣味十足的小游戏。多人游戏在本作中得到了强化，小游戏的长度以及趣味性也比前作进步了。可惜游戏的读盘时间很长，而且拥有摄像头的玩家不多。

推荐指数：★★★☆☆

式神之城 七夜月幻想曲

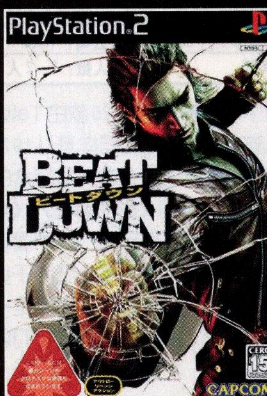


■发售日：2005年8月18日 ■发行公司：Kids station
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人

大概只有骨灰FAN才会购买这款游戏吧——主角们从始至终都在不停地对话，间夹着几场"monkey"级难度的空战，这就构成了全13话的"宏大"篇幅，感觉仿佛是在重温上世纪九十年代电视台黄金时段"广告插播电视剧"的旧梦。总之，对于不熟悉该系列的中国玩家而言，这款游戏的惟一价值就在于测试你的手柄○键是否还好用。

推荐指数：★☆☆☆☆

绝对镇压：怒之铁拳



■发售日：2005年8月23日 ■发行公司：Capcom
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

这是一款主要面向欧美市场的黑帮街头游戏，进行方式与《GTA》较为接近，不过自由度不算太高。虽说游戏中可建立百人帮会，但每次出战只能带两名手下。本作画面昏暗，但锯齿清晰，不断切换场景而造成的过长读盘时间是游戏的一大缺点。本作的特色系统是可以利用换装和整容来降低自己在黑白两道中的关注度，回避不必要的战斗。

推荐指数：★★☆☆☆

机动战士高达SEED DESTINY C.E.世纪



■发售日：2005年8月25日 ■发行公司：Bandai
■游戏类型：S·RPG ■游戏人数：1人

本作最吸引人的地方就是利用卡通渲染技术再现了"《SEED》系列"中登场的众多MS。本作取消了"捕获"、"设计"以及"生产"等系统，虽然游戏变得很容易上手，但同时也失去了设计制造MS的乐趣。本作的系统方面不尽如人意的地方确实不少，但制作精良的机体以及战斗绝对会让所有高达FANS激动。

推荐指数：★★★☆☆

火影忍者 漩涡忍传

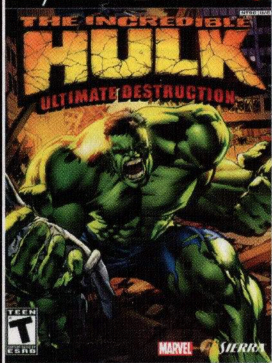


■发售日：2005年8月18日■发行公司：Bandai
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

若你已经对以卡通渲染为引擎的《火影忍者》系列作品开始感到厌烦，那么这款以纯3D引擎制作的《漩涡忍传》将会是FANS的最好调剂。任务式的流程和众多熟悉的原作角色是游戏的最大卖点，当然，游戏并没有因为"不够动画化"而失去本身使用各种忍术战斗的快感。而拼图强化能力的系统也相当新鲜，就算你只是动作迷也可一试。

推荐指数：★★★☆☆

神奇绿巨人：终极毁灭



■发售日：2005年8月23日■发行公司：Radical Entertainment
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

本作是根据Marvel的知名漫画作品改编而成。游戏充分体现了美式风格的爽快，地图上几乎所有物体都能够被玩家破坏。游戏中角色的动作非常自然，而手感以及打击感方面也都很不错。然而游戏的不足也很明显，虽然游戏中的任务数量非常多，但内容、形式以及完成方法基本都大同小异，难免会让人产生枯燥感。

推荐指数：★★★☆☆

神话传说

■发售日：2005年8月25日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：27KB



玩起来明显感到本作是一款不同于以往《传说》系列作品的《传说》，从主人公用拳而不用剑这一点就可见一斑。本作在画面上走的是清爽路线，特别是战斗时虽然是传统的单线，但用3D的方式向我们展示出一个不一样的《传说》，再加上融入了类似《铁拳》、《灵魂能力》这样的格斗游戏的要素，使战斗方面更爽快更有魄力，投摔技以及具有角色个性的"我流奥义"也使得每个角色特色分明。游戏在流程上分为主流程和角色冒险两部分，这样使游戏时间大大增加，耐玩性方面也提高了不少。游戏最令人称道的就是其音乐的出色，特别是地图音乐，堪称天籁。

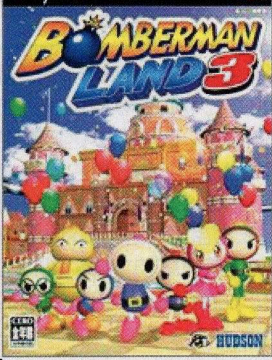
推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：26**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
另类度：

Taito 怀旧合集 下卷



■发售日：2005年8月25日■发行公司：Taito
■游戏类型：ETC ■游戏人数：1～2人

这次的下卷同样收录了25款由Taito出品的街机游戏，时间跨度同样是从1978年～1997年，可以说是同上卷珠联璧合的一部合集。其中收录的《影子传说》、《泡泡龙2》、《逆鳞弹》等作品都广为中国玩家所熟悉。拥有了这上下两卷，就等于拥有了Taito全部的街机游戏。如果你是一位街机爱好者的话，没有理由不将它们收藏。

推荐指数：★★☆☆☆

重金属狂雷



■发售日：2005年9月1日■发行公司：Square Enix
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1～2人

一款充满重金属摇滚味的另类作品。主要游戏内容是以即时指令形式进行的机器人格斗，系统上手有些麻烦，但难度不高。组装机器人的部件会随流程不断增加，而必杀技的演出效果相当搞笑。剧情部分完全是以2D和3D动画相结合的形式交待的，充满了荒诞和恶搞的情节。动画长度十足，声优阵容极为豪华，只是游戏流程偏短。

推荐指数：★★★☆☆

美少女梦工厂4

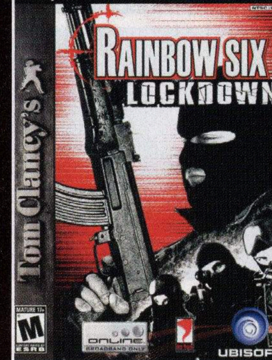


■发售日：2005年9月1日■发行公司：GeneX
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人

作为育成类游戏的经典系列之一，这款作品没有让老玩家们失望。本作依然保持着系列的一贯优良传统，人设则换成了因《妹妹公主》而大红大紫的天广直人。在八年间，玩家要以父亲的身分对女儿进行各个方面的教育，而在女儿一天天成长时，玩家也会感受到那种难以名状的欣慰与喜悦。游戏中的事件以及结局种类极多，值得玩家一再进行游玩。

推荐指数：★★☆☆☆

彩虹六号：一级防范



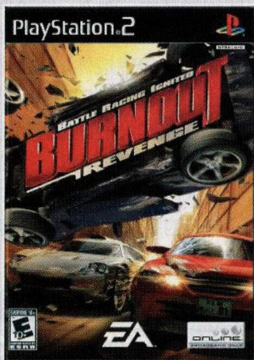
■发售日：2005年9月6日■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：FPS ■游戏人数：多人

凭着出色的游戏画面以及真实感十足的游戏方式，《彩虹六号》系列"一直在同类型游戏中出类拔萃。本作共有十四个关卡，其中也包括了扣人心弦的狙击关卡，每个关卡的长度也十分适中，Ubisoft更为PS2版本添加了两个新的关卡。但游戏的难度比起初代的《彩虹六号》仍有较大的差距，动态探测雷达让难度进一步下降。

推荐指数：★★☆☆☆

火爆狂飙：复仇

■发售日：2005年9月13日	■发行公司：EA	■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～2人	■对应周边：无对应周边	■记忆要求：1470KB



自从EA代理了该系列后，游戏的火爆度和观赏度都上升了N个层次。本作以2004年发售的《火爆狂飙3》为基础核心，高质量的画面和利用各种驾车技巧甩开对手爆发Burnout模式同样是本作的基本要素。但《复仇》的最大卖点是可以利用撞飞同方向行驶的车辆来增加Burnout槽，令Burnout模式在比赛中得到了更大的发挥。若被NPC撞飞，新增的复仇模式就会发动，此时追赶该NPC车辆把其撞飞就会得到Burnout槽到达最大极限长度的奖励。另外以破坏度得分的Cash模式也得到了强化，是RAC迷不能错过的作品。

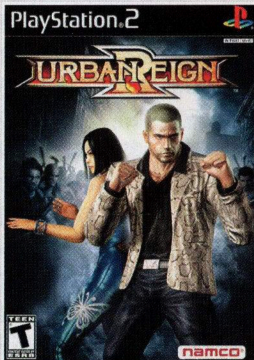
推荐指数：★★★★★　UCG评分：28



画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　飙车震撼度：

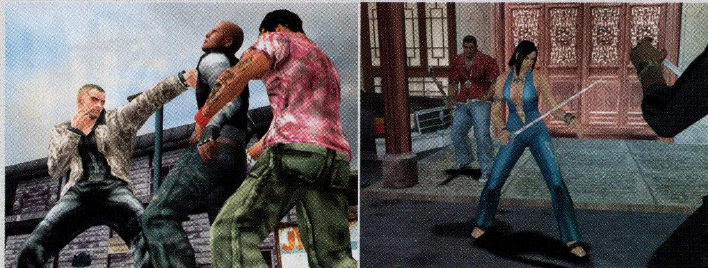
君临都市

■发售日：2005年9月13日	■发行公司：Namco	■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～4人	■对应周边：对应多重对战连接器	■记忆要求：118KB



由《铁拳》和《灵魂能力》两大开发组共同制作的街头乱斗游戏。游戏中玩家可以使用两大格斗系列的经典招式，并有《铁拳》人气角色洛和保罗加入。100个关卡、60名角色、27种武器听着十分惊人，但实际上关卡、角色与武器性能上的重复却比较严重。不过本作在同类游戏中依然出类拔萃，几位主角动作丰富，个性十足，大量的隐藏要素、丰富的模式和二周目的评价挑战使游戏的耐玩度极高。游戏风格硬派，打击感出色，只是严谨庞杂的系统和敌人狡猾的AI造成了超高的难度，容易令人产生挫败感。如能通过上手考验，便能体会与众不同的爽快感。

推荐指数：★★★★☆　UCG评分：24



画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　猜拳时的爽快度：

东京巴士案内2

■发售日：2005年9月8日	■发行公司：Success
■游戏类型：ETC	■游戏人数：1人



游戏中玩家扮演的就是一名普通的巴士司机，而选择不同的巴士线路则会在前进的过程中发生各种各样的情况。游戏的操作十分简单，在熟悉了各种交通标志和信号灯的分布后，在短时间内做出正确的判断是对玩家突发事件处理能力的一大考验，除将每位乘客顺利送到目的地之外，也可以借此了解日本巴士线路的分布，可谓一举两得。

推荐指数：★☆☆☆☆

真・三国无双4 猛将传

■发售日：2005年9月15日	■发行公司：Koei	■游戏类型：ACT	■游戏人数：1～2人
■对应周边：可以与《真・三国无双4》联动			■记忆要求：147KB



作为《真・三国无双4》的资料篇，本作不但包含了《真・三国无双4》的全部内容，还加入了不少新要素，包括外传、立志、修罗3大模式和7种新增的装备道具。在新增的3个模式中，外传模式其实就是18个新关卡，修罗模式则是无限进行的生存模式，惟有立志模式最受玩家好评。立志模式将自创武将系统巧妙地结合起来，出色地表现出了一名兵卒在乱世中的成长史。该模式下新增了大量实用技巧，使得游戏的玩法也有了很大变化，不过流程过短是一大缺点。整个作品最失败的地方在于没有加入新的武器，这一点令游戏的耐玩度大幅下降。

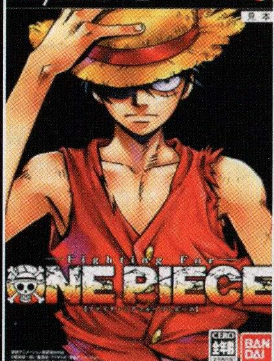
推荐指数：★★★★☆　UCG评分：24



画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　革新度：

海贼王格斗

■发售日：2005年9月6日	■发行公司：Bandai
■游戏类型：FTG	■游戏人数：1～2人

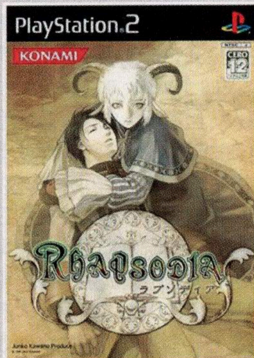


要提及《海贼王》的格斗游戏，很多人都会想起"《伟大的战斗》系列"。但这款别树一帜、更着重格斗细节的《海贼王格斗》同样拥有对战的乐趣。更有迫力的近镜视角、严格的技能出招表和各种必杀技命中对手后夸张的漫画风格剪辑手法，很快便能燃起FANS的热血。另外登场众多原作中的角色和2人的组合制度也是游戏的卖点。

推荐指数：★★☆☆☆

幻梦狂想曲

■发售日：2005年9月22日■发行公司：Konami ■游戏类型：S・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：对应《幻想水浒传Ⅳ》记录 ■记忆要求：119KB



作为一部外传作品，《幻梦狂想曲》只是从剧情方面继承了"《幻水》系列"，而在战斗系统方面进行了大幅革新。游戏不再采用传统的RPG战斗方式，全新SLG战斗方式虽然继承了系列作品的各种要素，但在平衡性上还有所欠缺，战法也比较单一。作为一款战棋类游戏来说，本作还需要继续加强。不过与系统和游戏画面相比，《幻梦狂想曲》在音乐方面十分出彩，几首原创的背景音乐都十分悦耳动听，特别是游戏片头由女声轻轻吟场出的"Rapsodia"简直是绕梁三日的天籁。另外，本作还可以继承《幻水Ⅳ》的记录招募4代的主角加入战场。

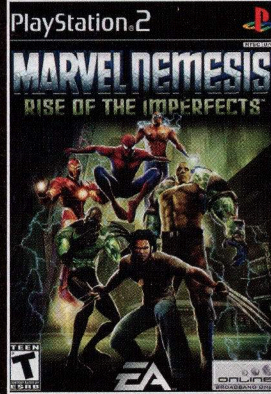
推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度：
游戏性： 耐玩度： 系统继承度：

漫画英雄复仇女神：未完成体降临

■发售日：2005年9月20日■发行公司：EA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：多人

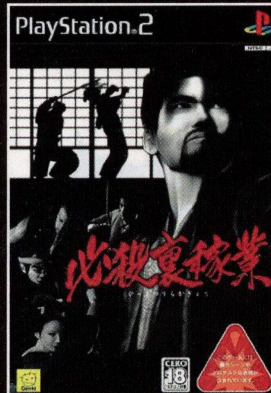


除了可以使用蜘蛛侠、狼人、夜魔侠这些传奇漫画英雄外，EA还为我们设计了一种全新的敌人——未完成体。凭着多彩的人物动作，游戏成功地将这些超级英雄无双的能力展现在玩家面前。大量的隐藏要素以及多人对战功能对MARVEL的Fan们无疑有着很大的吸引力。可惜游戏的平衡性一般，关卡的重复性也影响了游戏的耐玩度。

推荐指数：★★★☆☆

必杀里稼业

■发售日：2005年9月22日■发行公司：元气
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

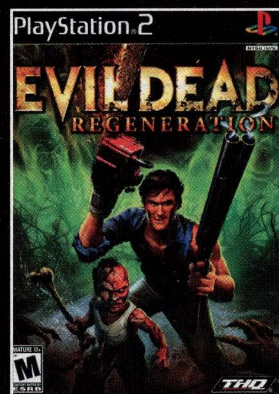


作为一款由经典漫画改编的游戏，能够使用众多经典角色进行游戏无疑是本作的一大特色，游戏的剧情也有一定吸引力。场景中的大部分物品都可以破坏，人物的配音也很有个性，还有大量的附加要素等待玩家发掘。游戏配乐尚算让人满意，但人物的多边形建模以及游戏的画面实在有点惨不忍睹，频繁的读盘时间也影响了游戏的连贯性。

推荐指数：★★★☆☆

尸变重生

■发售日：2005年9月13日■发行公司：THQ
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



虽然这款游戏改编自同名的恐怖电影，但在游戏中却寻不着一点恐怖的感觉，取而代之的是爽快的战斗，以及虐杀丧尸的各种手段。玩家不仅可以控制一手是电锯、一手拿枪的阿什进行游戏，还可以利用他的恐怖小同伴山姆进行解谜，甚至与敌人作战。但游戏画面比较简陋，关卡重复性偏高，游戏也十分血腥，同时亦有不少的BUG存在。

推荐指数：★★☆☆☆

雷电Ⅲ

■发售日：2005年9月22日■发行公司：Taito
■游戏类型：STG ■游戏人数：1～2人

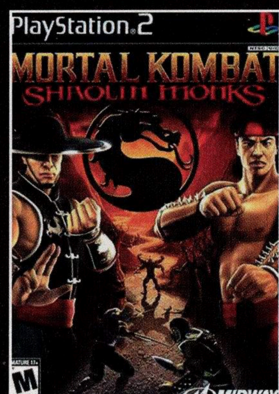


游戏的系统非常简单，一如十年前的同类游戏。游戏要求玩家尽快击破敌人，以防患于未然为最高目标。和街机版比起来，PS2版的主要特色在于增加了BOSS RUSH模式和SCORE ATTACK模式，此外还自带高手教学影像。游戏的整体难度并不高，加上练习模式非常体贴，只要你肯练很快就能成为高手。

推荐指数：★★★☆☆

致命格斗：少林武僧

■发售日：2005年9月19日■发行公司：Midway
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人

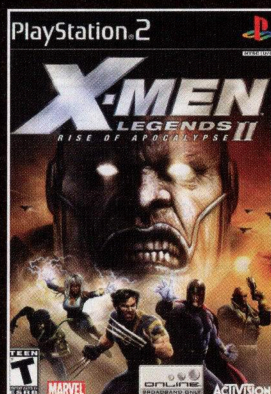


将格斗游戏转制为动作游戏似乎鲜有成功的先例，但把"真人快打"从FTG改篇为ACT的本作却很意外地获得了一定的成功。通过简单的击键，玩家就可以使出在格斗作品中出现的连续技，颇为爽快，另外，终结技也被简化了，如果你喜欢这个的话。本作最令人称道的还有它难能可贵的双打模式，让大家体验到了新时代下的二人合作动作闯关游戏。

推荐指数：★★★☆☆

X战警传奇2：天启现身

■发售日：2005年9月20日■发行公司：Activision
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



作为一款由经典漫画改编的游戏，能够使用众多经典角色进行游戏无疑是本作的一大特色，游戏的剧情也有一定吸引力。场景中的大部分物品都可以破坏，人物的配音也很有个性，还有大量的附加要素等待玩家发掘。游戏配乐尚算让人满意，但人物的多边形建模以及游戏的画面实在有点惨不忍睹，频繁的读盘时间也影响了游戏的连贯性。

推荐指数：★★★☆☆



遥远的时空中3 十六夜记

■发售日：2005年9月22日■发行公司：Koei
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人

作为故事性最强的《遥远的时空中3》的外传，作为一款外传作品，本作增加的内容十分超值，除了增加了两名新的可追求的新角色平敦盛和银以外，其他9名角色不仅增加了新服装，光荣还为他们追加了新的游戏CG，为了不让曾经通关3代的玩家无聊，本作新采用的蜜月系统让玩家体验到了不一样的8位角色。

推荐指数：★★★☆☆



终极蜘蛛侠

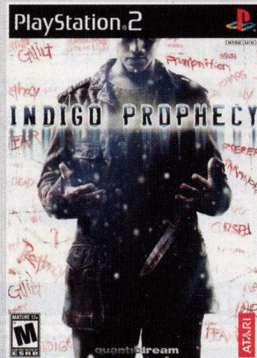
■发售日：2005年9月22日■发行公司：Activision■游戏类型：ACT■游戏人数：1人

提起蜘蛛侠，大家想到的是什么？当然是飞檐走壁了，而本作也很成功地为玩家重现了这一点。由经典漫画改编的游戏配上卡通渲染的画面以及漫画式的叙事手法可谓十分相称。但一如大部分欧美游戏，游戏的操作感略显生硬，游戏的视点有时也会让玩家大为头疼。除了某些与剧情相关的任务以外，大量"赛跑式"的任务让游戏略显枯燥。

推荐指数：★★★☆☆

靛青预言

■发售日：2005年9月26日 ■发行公司：Atari ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB

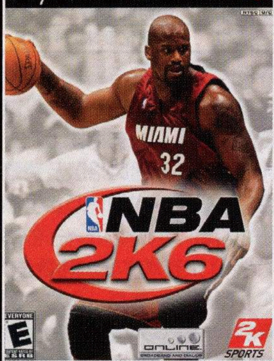


一款精雕细琢，而又极具有创新的冒险游戏。从游戏一开始，你就能够被角色那生动真实的肢体动作，以及流畅自然的语言引入到"戏"中，之后你就开始发现游戏越发显示它的过人之处——独特的系统设定、独特的个性角色——你在游戏中将同时扮演两个完全对立的人……再接下来，你开始被故事所强烈吸引。平心而论，游戏画面算不是优秀，但在表现人物个性方面，除了精湛的台词之外，令人称道的配音表现让角色个性更加丰满。游戏中的动作部分其实处于陪衬地位，但在冒险游戏的剧情场面导入类似《莎木》及《生化危机4》的QTE系统的确蛮有意思。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：—**



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
创新度：

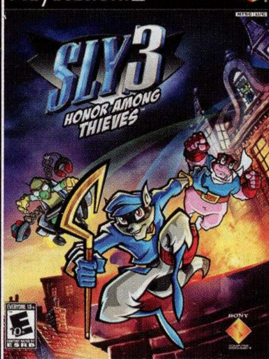


NBA 2K6

■发售日：2005年9月26日■发行公司：2K Sports
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人

毫无疑问本作在操作方面是让篮球玩家们又爱又恨的。对于有一定篮球基础的玩家来说，本作的操作能够使你完全再现真实中的种种技巧；而那些对于篮球一窍不通的玩家来说，这样复杂的操作就显得未免不够体贴了。除了毁誉参半的操作，本作最值得称道的就是AI的大幅度提高，每一支球队都拥有各自特色十足的战术风格。这足以让更看重真实篮球的玩家大呼过瘾！

推荐指数：★★★★☆

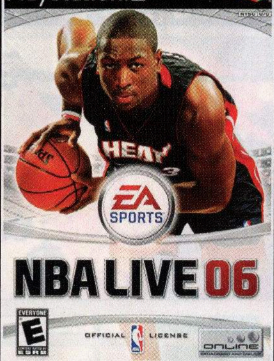


狡狐大冒险3：侠盗荣誉

■发售日：2005年9月26日■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人

《狡狐大冒险》系列"的最大特点是利用角色的盗贼特长完成一个个与故事紧密相连的任务。而在这款系列最新作中，将会在原有3人的基础上增加能控制敌人的新角色——巫师Guru。本作重点强化了剧情，在每一个部分结束后都会有剪纸画版的剧情介绍。更值得一提的是，本作对应3D立体眼镜，在某些环节中戴上会有更有趣的效果。

推荐指数：★★★☆☆



NBA LIVE 06

■发售日：2005年9月26日■发行公司：EA Sports
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人

无比强烈的爽快感就是《LIVE》系列的代名词，本作依然坚持贯彻了这一风格。各种界面花样、背景音乐、灌篮后的爆炸性效果等等，向我们宣布《LIVE》就是要将篮球玩得无比华丽加热闹。新增的皇朝模式中，玩家将出任球队的经理人。俗话说"千军易得，一将难求"，一名好的经理人绝对能够通过管理和运营手段使球队的实力稳步提升，这可是老板最看重的贡献噢！

推荐指数：★★★☆☆



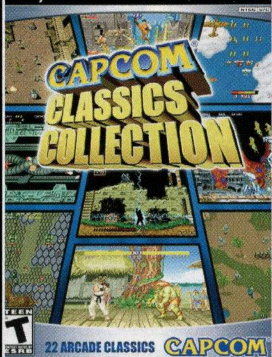
上旋高手

■发售日：2005年9月26日■发行公司：2K Sports
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4人

本作在拟真程度上的表现堪称一流，球的运行轨迹无论是在硬地、草地、红土都有足够贴近真实的表现。配合锦上添花的音效，球拍与球的接触这一点上更是能够带给玩家无与伦比的享受。但是在追求拟真的同时，本作在系统上的表现却不尽如人意。球员能力项的划分过于笼统，没有现场解说，各种交代过场的动画也显得用心不足。

推荐指数：★★☆☆☆

Capcom经典合集

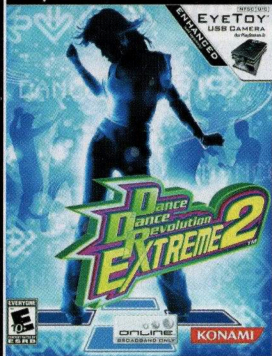


■发售日：2005年9月27日■发行公司：Capcom
■游戏类型：ETC ■游戏人数：1～2人

Capcom过往的街机资源再一次得到了利用。本作收录了22款古旧的街机作品，仅仅是《街霸Ⅱ》一项就收录了3个不同版本。根据玩家喜好可以调整的游戏的显示模式。部分游戏的背景音乐可以选择混音版，充分体现了老卡的诚意。游戏的移植度均达到或接近了100%，惟一令人不满的是与原始街机版相比《街霸Ⅱ》手感有所变化。

推荐指数：★★★☆☆

DDR极限版2

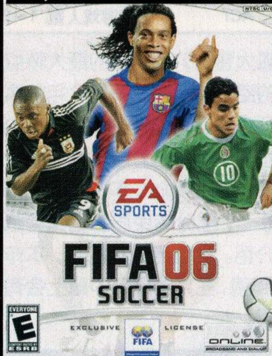


■发售日：2005年9月27日■发行公司：Konami
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～2人

该作为系列的第9款作品，同前作一样，由于增加了对应Eyetoy功能，玩家可以在屏幕前手舞足蹈地来完成指令，这样变化令游戏继续散发新生代的魅力。独特的减肥功能也令游戏在欧美持续热卖。为了更符合大众的口味，游戏在难度上有所降低。新增加了50首歌曲，需要玩家通过优异的表现才能开启，不过其中有些歌曲略微过时。

推荐指数：★★★☆☆

FIFA 06

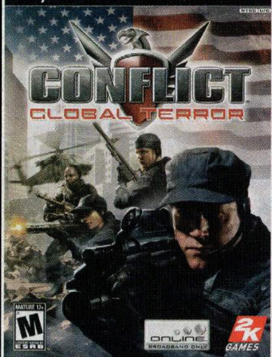


■发售日：2005年9月30日■发行公司：EA Sports
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人

足球游戏始终只是一款游戏，其中拟真与游戏性的比例调和绝对不能失衡。《FIFA》系列近几作的进步是明显的，而本作显然已体现了拟真与游戏性的黄金比例分割的苗头。整体的传切配合、个人的传盘带射、阵形与战术的搭配，一些现实足球中最本质的套路已经可以轻松地在本作中实现。而本作又保持了对气氛烘托渲染、操作简单易上手的系列特色爽快感。毫无疑问，这是一款应该去重新认知的足球游戏！

推荐指数：★★★☆☆

冲突：全球恐慌



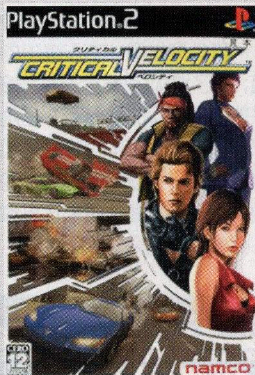
■发售日：2005年10月4日■发行公司：2K Games
■游戏类型：FPS ■游戏人数：多人

在《冲突：全球恐慌》的世界里，我们将扮演世界顶级的反恐精英，指挥四人小队与世界各地的恐怖分子周旋。游戏总共有十四个关卡，每个关卡的版图都十分广阔，关卡的流程也比较长。在指挥队友行动的同时，我们可以随时在各个队员之间进行切换。但相对于市面上其他同类型游戏，本作敌我双方的AI都比较低，画面也不尽人意。

推荐指数：★★★☆☆

临界速度

■发售日：2005年10月13日 ■发行公司：Namco Bandai Games ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：110KB



作为一款原创的赛车游戏，游戏的故事模式会要求玩家完成各种充满特色的任务，其中包括掩护、追踪、逃跑、运送、破坏、竞速等等，而通过完成任务获得奖励改造自己的爱车则会让玩家觉得这更像一款充满了RPG要素的动作游戏。城市中的道路也十分错综复杂，在不同的分支路线上收集物品在为游戏加入探索要素的同时，也使原本只为强调驾驶技术的枯燥过程变得更加有趣。游戏最大的缺点就是驾驶时的速度感和撞击感表现欠佳，当达到一定的速度时常会有难以控制的情形出现，虽然由绿川光担任男主人公的配音工作，但游戏反响还是不尽如人意。

推荐指数：★★☆☆☆ **UCG评分：22**





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 原创新度：

代码世纪 指挥官们 继承者与被继承者

■发售日：2005年10月13日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：410KB



这是一款外表大于形式的作品，厂商为这款游戏准备了很多相关的周边，但是却没能保证游戏本身的素质足以吸引玩家喜欢上它。游戏有着不错的人物设计、画面风格以及背景音乐，但这是少数能够吸引玩家的地方。虽然游戏的原创系统还是具有一定新意的——依靠吸收敌人的基因（代码）来获得不同的特殊能力，但是游戏的操作手感却相当糟糕。作为一款比较强调动作要素的A・RPG来说，它的战斗系统缺乏足够的爽快感，很容易让玩家觉得疲劳。以记忆片断的形式来表现剧情本身没有问题，但是游戏中的表现让故事显得支离破碎，各章节之间缺乏关联感。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：20**

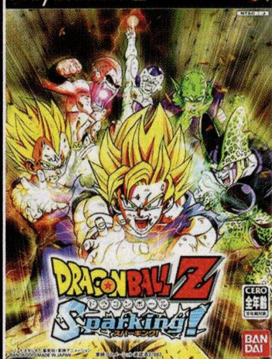




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 枯燥度：

龙珠Z 电光石火！

■发售日：2005年10月6日 ■发行公司：Bandai
■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人

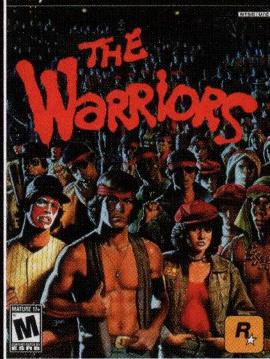


本作的开发小组已经由前两作的Dimps变成了Spike。开发小组的变化使得游戏的整体风格发生了巨大变化，游戏更加强调在超广空间内的高速战斗，不过游戏的系统需要一定时间来上手。本作的画面比起前两作有所提升，角色战斗时所受的伤害也能够体现出来。而多达90名的可使用角色总数更让游戏显得变化丰富。

推荐指数：★★★★☆

战士帮

■发售日：2005年10月17日 ■发行公司：Rockstar
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人

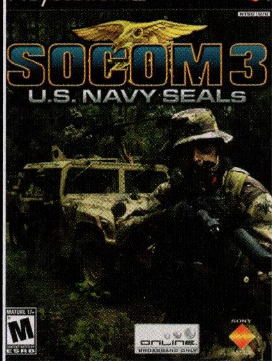


根据1979年的著名电影改编，讲述主角Cyrus试图将全纽约6万名黑帮份子集结起来，从而在势力上超越警方，由此统治整个纽约。《战士帮》又是一款“GTA Like”型暴力犯罪游戏，游戏共有20多个任务，流程时间在12个小时左右。不过与《GTA》相比，本作在控制、系统、任务设计方面都有很大差距。

推荐指数：★★☆☆☆

海豹突击队III

■发售日：2005年10月11日 ■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

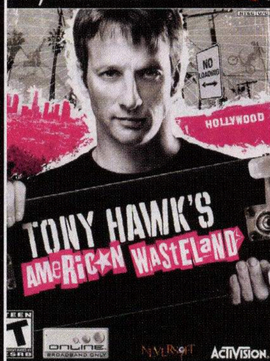


“《海豹突击队》系列”是北美PS2网络服务的发展功臣，也是SCEA惟一的军事战术动作游戏百万大作系列。本作舞台原本设定于摩洛哥、波兰和孟加拉三地，却因为孟加拉政府的抗议而取消了部分内容。本作的地图面积是前作的5～6倍，玩家可以通过多种方式完成任务。并且游戏还新增了水上战斗。32人网络模式是本作的最大卖点。

推荐指数：★★★★☆

托尼·霍克的美国荒地

■发售日：2005年10月18日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1人



作为最专业的滑板运动游戏系列，“《托尼·霍克》”一直以简单的操作与丰富的特技动作而著称。而本作继承了前两作《地下滑板》的精髓，以洛杉矶为舞台，表现了一个滑板小子的奋斗历程。游戏强化了剧情部分，使得故事性得到加强，但也导致了总体自由度的下降。不过本作中可以自己组建滑板场的系统则令玩家的奋斗目标明确了许多。

推荐指数：★★★★☆

灵魂能力III

■发售日：2005年10月25日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：对应16：9、逐行扫描 ■记忆要求：298KB

推荐指数：★★★★★ **UCG评分：30**

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 震撼度：



号称地球上最强刀剑格斗游戏的本作，自公布之日起便备受全球玩家关注。作为当时PS2独占的游戏，本作并没有推出街机版，街机版直到今年年初才上市。游戏中有大量适合单人游戏的趣味模式，甚至包括一个迷你即时战略游戏“剑之编年史”。游戏在对战方面也下了不少工夫，不但增加了6个新角色，而且有17个附加流派。附加流派的招式与固有的24名角色完全不同，说本作实际上有41名角色也不为过。更值得一提的是游戏的自创角色系统，玩家可以创造出自己的个性角色，性别、外貌、服饰、武器、流派都可以自由设定，还可以自由改变身体各部件的配色，等于有无穷多种组合。但本作在对战方面有一些瑕疵，部分角色的实力过于强悍，虽然在随后推出的日版中有所修正，但平衡度依然受到了影响。此外日版更有着破坏记录的BUG，官方后来也推出了新版进行修正。尽管如此，本作的优秀仍然是无庸置疑的。





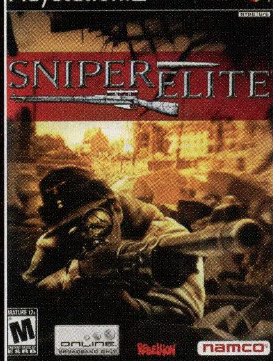






狙击精英

■发售日：2005年10月18日■发行公司：Namco Bandai Games
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

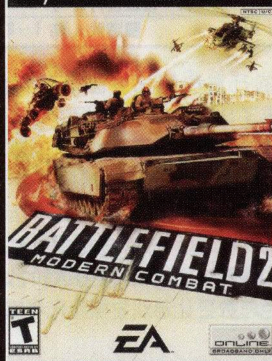


玩家在游戏中扮演一名活跃在二战时期的盟军士兵，身背狙击步枪潜入敌人阵营，完成诸如暗杀敌方首脑、护送重要人物、夺取重要物品等艰苦的任务。游戏以第三人称追尾视角的形式展开，正如同一名真正的狙击手那样，玩家必须拥有极大的耐心与毅力才有可能将任务完成，当超远距离直接命中目标要害的时候，还会有"子弹时间"的特写。

推荐指数：★★★☆☆

战地2

■发售日：2005年10月24日■发行公司：EA
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1人

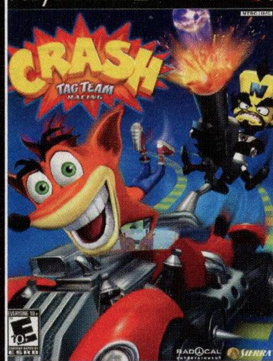


经过多次延期的《战地2：现代战争》没能给玩家一个满意的答案，无论是战术性、操作性还是画面都有待改进。不过本作的24人网络模式还是相当出色的，体现了该系列在网络模式上的优势。丰富的武器和载具是本作与PC版相比唯一的优势，游戏中可以使用的载具有30多种，武器有70多种。新增的士兵即时切换操作系统大大增强了游戏乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

古惑狼：团队竞速

■发售日：2005年10月19日■发行公司：VU Games
■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～2人

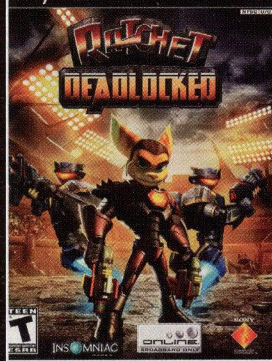


除了可以选择"《古惑狼》系列"的众多可爱角色参加比赛以外，游戏的画面以至赛道同样多姿多彩。在驾车的同时，我们还可以使用各式各样的道具协助自己取得比赛的胜利。虽然这是一款赛车游戏，但游戏的乐趣并不局限于赛车，收集各个赛道上的水晶以及道具，并利用各种道具跟朋友在赛道上一起快乐地嬉戏才是本作最大的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

瑞奇：死锁

■发售日：2005年10月25日■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人



缺少了叮当的存在并不代表游戏会失去一部分乐趣，主人公瑞奇这次被迫穿上战斗型的装束，并利用各种更强力的武器迎战敌人。这次的武器除了自身的升级提高威力外，玩家还可以对武器的属性和能力进行各种改造，使得同一种武器也拥有不同的攻击手段。游戏的画面和流畅性保持了一贯的高质量，是动作游戏迷们不能错过的作品。

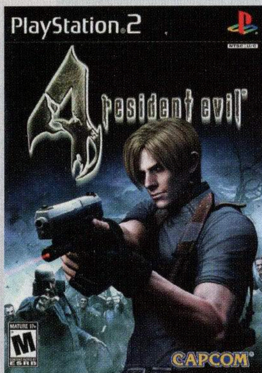
推荐指数：★★★★☆

生化危机4

■发售日：2005年10月25日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：125KB

推荐指数：★★★★★ **UCG评分：29**

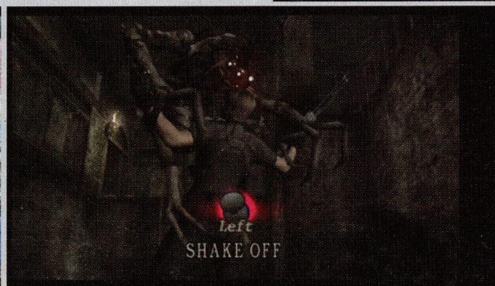
画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 颠覆传统度：



至今依然有一种论调认为，日版预约特典里的《生化3.5》才是所谓真正的"生化危机"。难道成天黑灯瞎火吓你一跳，背景音乐阴阴森森半死不活，怪物动不动就呲牙裂嘴才是《生化》系列的特色所在吗？显然不是！在这个标榜个性、反传统的新浪潮时代，《生化危机4》彻底颠覆了系列的传统。第三人称追尾视角让玩家的视野成倍扩大，而在视野内的同屏上放置多个敌人也正是利用了视野扩大所造成的强烈压迫感。杂兵们不再是冷不丁地躲在某个阴暗的角落里突然跳出来咬你一下，而是以排山倒海之势向你发动人海战术。要对付这"群"敌人就必须得利用好手上的武器，本作的武器升级、进化改良使得游戏的耐玩度大增。而每一把枪械的射击手感也各有不同，谁都可以找到最适合自己的神兵利器。在关卡的设置上，本作则显得动静皆宜。既有序盘时的屠村、牢笼小屋、岛内要塞等大规模的激烈战斗，也有古堡下水道那样气氛压抑，让人神经紧绷、手心捏汗的求生环节。在游戏节奏的调配上，《生化危机4》堪称系列史上最高超的一作。



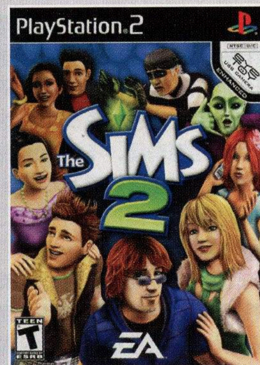






模拟人生2

■发售日：2005年10月24日 ■发行公司：EA ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：对应EyeToy ■记忆要求：842KB



《模拟人生》是有史以来最畅销的PC游戏系列，目前全系列销量已经逼近5000万套。不过该系列的家用机版一直都无法获得成功。PS2版《模拟人生2》在画面上有所缩水，游戏内容也减少了许多。本作共有60名角色，包括PC版的35名以及25名原创角色。本作设计了直接控制和经典模式两种控制方法，玩家可以用第三人称视点控制模拟人行动，人物表情相当丰富，并且NPC会有记性，能够根据对你的印象做出不同的反应。在游戏中玩家还可以创造自己的食谱，更有趣的是玩家可以用EyeToy摄像头拍摄的照片作为房间里的壁纸。

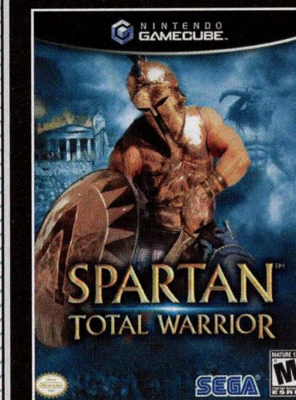
推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
生活度：

斯巴达：全能勇士

■发售日：2005年10月25日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

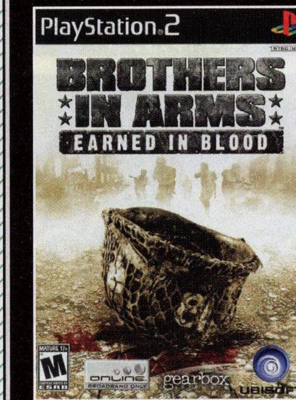


这是《战神》之后又一款令人惊异的美式动作精品。在完美的游戏引擎下，同屏显示两百人，尸体不消失，画面也不拖慢，营造出气势恢弘的战争场面。其手感和视角也优于一般的美式ACT，极具迫力的BOSS战爽快感十足。流程长度适中、隐藏要素丰富的本作，在操作方面较为复杂，难度也偏高，因此比较适合喜欢挑战的动作玩家。

推荐指数：★★★★☆

战火兄弟连：浴血奋战

■发售日：2005年10月26日 ■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1～2人



这是一款根据二战真实故事改编的游戏，剧情上与前作有非常精密的联系。玩家扮演的Joe Harstock是前作主角Matt Baker队伍中的一员，因此出现了一些与前作交叉的事件。玩家的目标是包围诺曼底周围地区。本作还增加了新的多人模式，剧情演出部分相当出色。不过本作给人的感觉与前作实在太接近，平衡性也有很大问题。

推荐指数：★★★☆☆

汪达与巨像

■发售日：2005年10月27日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：320KB

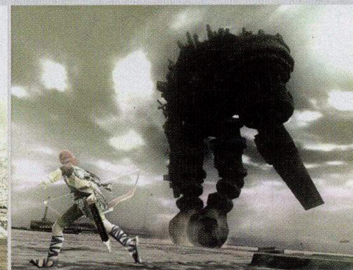


《ICO》制作团队以其非凡创意和先锋派制作理念给玩家带来的惊喜之作。游戏颠覆了一般动作游戏的传统，流程方面只需通过提示寻找并击倒16个巨像，全程没有一场杂兵战，使玩家的精力都集中于精彩的BOSS战部分，而每个巨像在形象魄力、攻击方式、行动规律以及破绽弱点等方面都极具个性。通关后会开启高难度、隐藏要素以及时间挑战模式，玩家可以利用游戏出色的物理引擎创造出极具观赏性的最速打法，这无疑增加了游戏的耐玩度和研究价值。悲情主角汪达为了拯救心爱的女孩，在凝重的画面色调与气势磅礴的音乐中，与体形对比相差悬殊的巨像展开激战，其压迫感和震憾力均超乎想象。被巨像甩动时所引发的危机感，这也使战斗场面惊心动魄。游戏略显不足的地方是视角，也受到了一些玩家的抱怨，但游戏在气势、气氛的把握上均达到了令人仰望的高度，绝对是2005年不可错过的一款惊世之作。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27

画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
震憾度：







梦幻模拟战III

■发售日：2005 年 10 月 27 日 ■发行公司：Taito ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：322KB



虽然是一款经典的SLG游戏，但厂商的移植并没有显示出太大的诚意，除了重新制作的片头画面和追加的一些游戏插画外，只能从两方交战时的更加细致的画面演示效果才能找到一些利用到PS2机能的地方。最让人遗憾的还是移植后的版本并没有对魔法的演出效果进行强化，连FANS呼声最高的人物语音也都成为了泡影。但是以上的一切毕竟还是瑕不掩瑜，如果你是该系列的FANS还是一定会找到久违的感动，值得深入研究的战斗系统，需要慢慢品味的剧情都是本作最大的亮点，有兴趣的玩家不妨亲自体验一番。

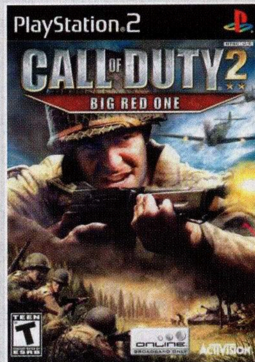
推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：24



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 完美移植度：

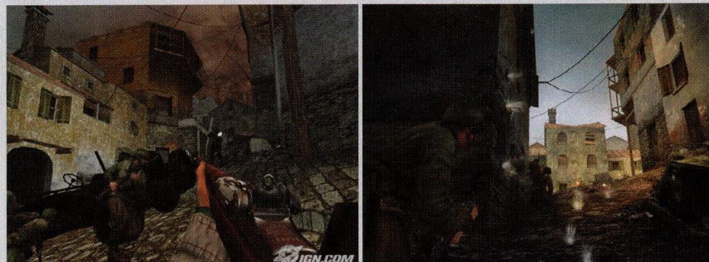
使命召唤 2：红一纵队

■发售日：2005 年 11 月 1 日 ■发行公司：Activision ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：对应 16 人网络游戏 ■记忆要求：270KB



本作是与大受好评的PC/X360版完全不同的游戏，由《蜘蛛侠》系列”的 Treyarch 制作室开发。Activision 邀请了两位全球顶尖军事顾问，为本作辅助设计了出色的系统和人物AI。本作的任务设计也相当有趣，不过由于主机性能限制，原作应有的战场火爆感在本作中的表现不佳，任务流程也过于简短。游戏以二战中创造了多个第一的传奇团队“红一纵队”为线索，通过 3 年的战役时间描述了主角从新兵成长为老兵的过程。游戏更加强调战场中的个人，随着战斗的进行，玩家会看到自己的战友一个个的死去，从而深刻感受战争的残酷。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：24



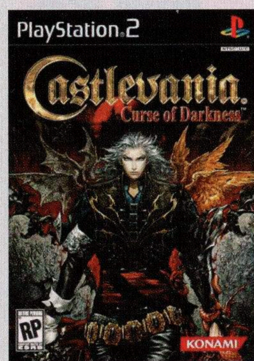
画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 火爆度：

恶魔城 Castlevania 暗黑的诅咒

■发售日：2005 年 11 月 1 日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：428KB

推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：26

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 系统革新度：



作为 PS2 上的第 2 部 3D《恶魔城》，制作人五十岚浩司及整个开发小组将更多新的创意融入了作品之中。游戏的类型从前作的ACT 转变回了《月下夜想曲》以来的 A・RPG，不过这并不意味着动作要素的削弱。虽然单一武器的连击种类减少了，不过武器种类的增多反而使得角色整体动作变得更加丰富了。恶魔精炼、素材偷窃以及装备合成等众多要素不仅丰富了游戏的收集要素，更使得游戏的耐玩度大为提升。不过本作再一次暴露了制作小组在 3D 动作游戏方面的经验不足，角色的建模、动作的打击感、跳跃时的空间感依然没能做到十分到位。而本作中最为突出的就是视角问题，本作将前作的固定视角改变为了可以由玩家自行调整视角的模式，但是本作的视角处理得极为糟糕，第一次接触3D动作游戏的玩家可能会很快就失去方向感。因为某些原因，很多FANS 对《恶魔城》3D 化并不满意，希望系列在未来能有一个突破。

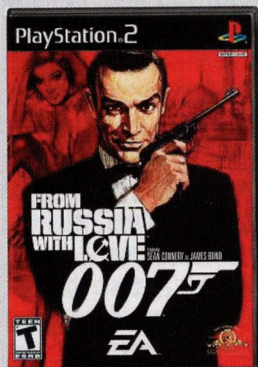






007 来自俄罗斯的爱情

■发售日：2005 年 11 月 1 日 ■发行公司：EA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB



在经历了前几集的成功之后，EA又推出了这集大玩复古风的《007》游戏，不但请来了初代 007 扮演者肖恩·康纳利为游戏配音，甚至连游戏海报及游戏封面都直接取材自1963年版 007电影《来自俄罗斯的爱情》的海报！游戏中玩家能够体验到被当代 3D 技术所重新描绘的，当年那部 007 电影的经典剧情及经典邦女郎。不过让现在的七十多岁的康纳利为四十多年前的自己配音，的确略显得苍老了些……但游戏真正的问题在于，游戏略显得有些浅，它似乎什么玩法都沾一点，但什么都没有做到位，这一点，远不如大受好评的前作《007 所有或一无所有》。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG 评分：21**



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
复古度：

星球大战：战斗前线 II

■发售日：2005 年 11 月 1 日 ■发行公司：LucasArts
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2 人

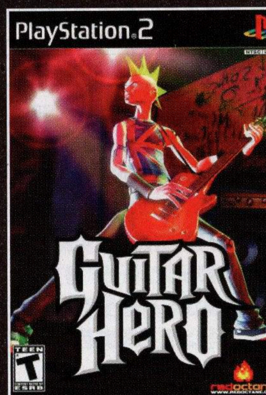


前作发售后，LucasArts与Pandemic广泛听取了玩家的建议，为本作设计了一些新的游戏系统。本作的单人部分围绕Darth Vader 的 501 军团展开。游戏中共有12个星球为舞台，场景多样性和开放度都更高，新增的太空大战部分相当火爆，飞船登陆战相当刺激，多人游戏支持24人进行，并且有多张地图可选。

推荐指数：★★★☆☆

吉他英雄

■发售日：2005 年 11 月 1 日 ■发行公司：Red Octane
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1 人

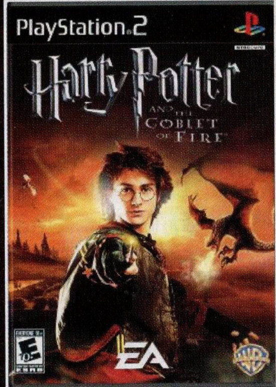


这是一款有别与其他吉他游戏的作品，构思巧妙的系统使本作对于初学者来说也很容易上手，吉他控制器设计得也十分精妙。循序渐进的学习曲线使玩家能够一步步体验这款音乐游戏佳作的精彩之处。游戏中收录的乐曲也非常经典，跨越了几个时代的不同摇滚风格和一些教科书级别的作品，绝对能让乐迷在游戏时大呼过瘾。

推荐指数：★★★★☆

哈利·波特与火焰杯

■发售日：2005 年 11 月 8 日 ■发行公司：EA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～3 人

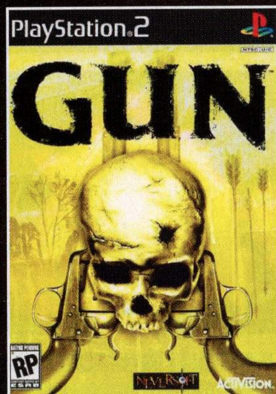


根据同名电影所改编的游戏，完全针对哈利·波特的FANS。游戏中非常强调合作的要素，有很多谜题都需要哈利·波特以及他的两个好友一起去解开。游戏与电影有很多地方都不同，还算有些新意，但美版游戏"轻飘飘"的特点在游戏中依旧存在，不过游戏的音乐还不错。如果你是原作的死忠，可以去玩一下，能够体验不一样的乐趣。

推荐指数：★★★☆☆

荒野枪手

■发售日：2005 年 11 月 8 日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1 人

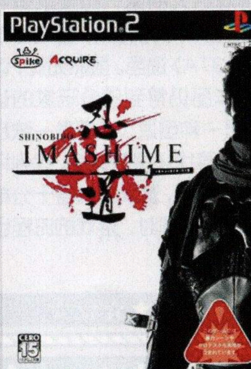


作为 FPS 游戏，本作在系统方面比较成功的一点就是把移动模式和射击模式分开了，因此给玩家带来新鲜感，同时还减轻了因长时间玩 FPS 游戏所造成的头晕。本作除了基本路线以外，存在很多任务。玩家通过完成任务来增加各种能力，还可以对武器进行强化。另外枪的准心比较大，同时还可以用特殊能力来自动瞄准，难度较低，因此推荐给不擅长 FPS 游戏的玩家。

推荐指数：★★★★☆

忍道 戒

■发售日：2005 年 11 月 10 日 ■发行公司：Spike ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：215KB



游戏本身的题材和操作方式都和《天诛》系列"非常的相似，玩家在其中扮演的是一名出生在乱世，为了找回自己失去的记忆而进行潜入作战的忍者。由于采用了全新的图像引擎，整个游戏的画面十分细腻，不过在潜入任务昏暗的灯光下，还是会让人稍有不适。在任务中获得的材料可以用于忍具合成，再将它们投入到潜入行动中设置各种各样的陷阱是游戏最具特色的地方。除了一般的任务模式，游戏还允许玩家自己编辑地图，在自己所创造的地图中进行游戏，想必玩家们都会觉得十分有趣吧。这也无疑提升了游戏的耐玩性，强烈推荐给喜欢挑战自我的玩家。

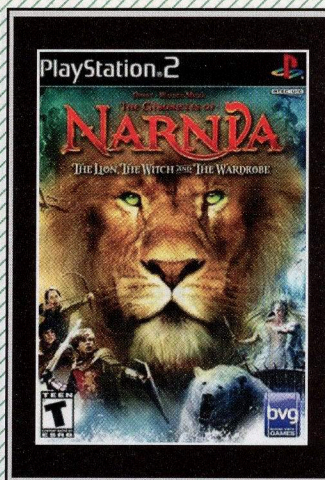
推荐指数：★★★☆☆ **UCG 评分：24**





画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
忍杀爽快度：

纳尼亚年代记：狮子、女巫和衣橱

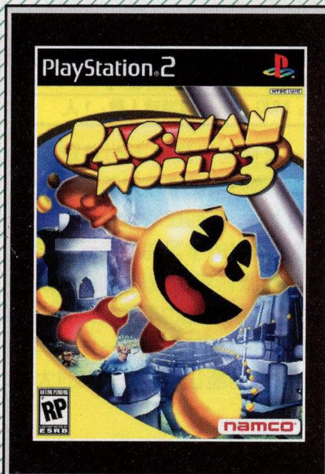


■发售日：2005年11月14日■发行公司：Buena Vista Games
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1~2人

根据同名电影改编的游戏，游戏是一款很标准的带有幻想风格的动作冒险游戏。游戏可以很便捷地在4位兄弟姐妹中切换以利用他们不同的能力来解开谜题，而画面方面也是苛全可点，将白雪寒冷的气氛烘托得很好。不过游戏依旧是很FANS向的，对这个电影感兴趣的玩家可以去尝试一下，而不熟悉原著的玩家说不定玩了游戏后会去看电影哦。

推荐指数：★★☆☆☆

吃豆人世界3

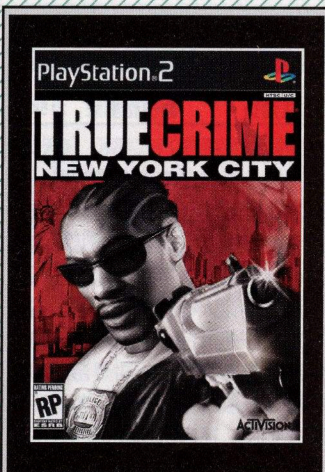


■发售日：2005年11月15日■发行公司：Namco Bandai Games■游戏类型：ACT■游戏人数：1人

由Namco超经典人物吃豆人派生出来的平台游戏，但本作并非Namco亲自开发，而是交给了擅长将动画题材改变成游戏的Blitz Games 。种类繁多的游戏类型吸引着玩家去分别尝试，简单的动作要素逼很适合低年龄玩家。新的"蓄力球"系统十分有趣，可以让玩家感受吃豆人的威力。同时玩家还可以选择厚嘴唇的女吃豆人。

推荐指数：★★☆☆☆

真实犯罪：纽约街头

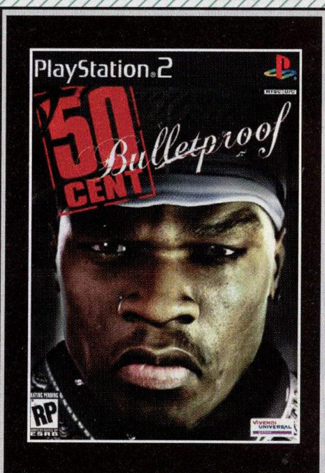


■发售日：2005年11月15日■发行公司：Activision
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

该系列游戏给人的第一印象就是与"《GTA》系列"游戏十分相似，但在游戏内容方面却比《GTA》逊色。虽然如此，该系列的上一部作品仍得到部分玩家的认可，但本作却是一种倒退，更像是一款赶制出来的游戏。"寻找坏蛋的线索、找到坏蛋、将坏蛋一网打尽"，游戏的内容十分单调，在重复性甚高的同时，游戏的流程也比较短。

推荐指数：★★☆☆☆

50 Cent：Bulletproof



■发售日：2005年11月17日■发行公司：VU Games
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

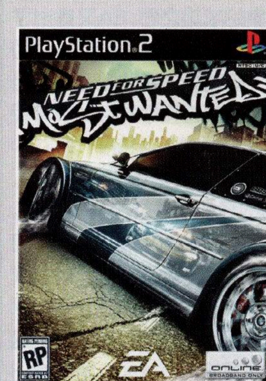
一款在美国相当叫座的游戏，不过并不是因为游戏内容出色，而是因为过于暴力的内容引发的广泛争论为该作做了免费广告。游戏邀请了著名饶舌歌星50 Cents担任主角，讲述了50 Cents在黑帮中的犯罪生涯。

本作的剧本据称是50 Cents一起创作的，不过莫名其妙的故事实在是让人失望，枪战系统的操作感也很差。

推荐指数：★☆☆☆☆

极品飞车：最高通缉

■发售日：2005年11月15日 ■发行公司：EA ■游戏类型：RAC
■游戏人数：多人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：190KB



本作保持了《极品飞车》系列"的一贯特色，游戏的速度感十足，玩起来十分刺激，游戏的画面以及音乐同样是出类拔萃。在经历了前两作夜幕下的地下飞车后，玩家总会觉得缺少了些什么。没错，那就是警车！警车终于回归了，警车的加入让地下飞车的热力再度提升！除了警察的加入外，本作也延续了前两作"开放式世界、开放式道路"的理念，同时也拥有自己的故事，玩家可以随意改造自己的爱车，并且随时到特定的地点参加各式各样的地下车赛。此外，对手的AI也会随着游戏的进度慢慢提升，起初他们只会一本正经地开车，之后就会越来越不择手段。

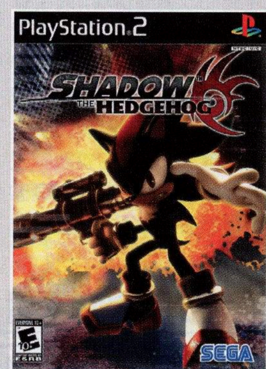
推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：22**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 刺激度：

刺猬阴影

■发售日：2005年11月16日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：82KB



诞生于《索尼克大冒险》中的角色"阴影"以帅气的形象和谜般的背景获得了"索尼克FANS"的一致好评，因此SEGA推出了这款以阴影为主人公的动作游戏新作。阴影不但拥有不亚于索尼克的速度快感，而且还能使用各种高火力的武器与敌人战斗。更有趣的本作拥有"善恶系统"，根据玩家在每个关卡中的表现(击倒人类还是恶魔)会增长拥有不同能力的"善"抑或"恶"槽，而且根据在关卡中完成的不同任务也会改变下一关的分支路线，从而影响最后的结局。尽管游戏仍然存在一些视角转换的问题，但总体而言是一款突破系列性的作品。

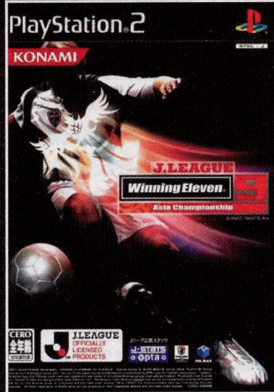
推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 飙车震撼度：

J联盟 胜利十一人9 亚洲冠军联赛

■发售日：2005年11月17日■发行公司：Konami
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人



以中日韩三国联赛的俱乐部球队为主打的本作，相对于其系列兄弟《WE》来说，在我国的实况FANS中的号召力可谓近乎于零。《J联赛》系列作品在《WE》系列以往的舞台里，还曾扮演过实验新变化的探路先锋的角色。当其这一历史使命在PS2舞台上名正言顺地结束后，该系列对于国内实况FANS所剩下的惟一价值就是制作中超联赛的修改补丁了。

推荐指数：★☆☆☆☆

狂热噗哟噗哟2

■发售日：2005年11月24日■发行公司：SEGA
■游戏类型：PUZ ■游戏人数：1～2人



拥有多年历史的《噗哟噗哟》系列成为了SEGA的人气休闲游戏。自从前作以可爱的小水滴造型方块和对战乐趣无穷的连锁系统"狂热模式"获取了大量女性玩家的支持后，SEGA再接再厉推出第二作。这次加入了大量的新角色，而在原有的系统上，也增加了更能体贴玩家的细微设定，在画面上也有更生动的演出，是一款相当轻松的作品。

推荐指数：★★★☆☆

机动战士高达SEED 连合VS.扎夫特

■发售日：2005年11月17日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：73KB



驾驶《SEED》系列众多知名MS体验CE世纪的众多战事。游戏收录了"SEED"的全部机体，包括MS和MA，而"SEED D"的部份机体也以隐藏要素的形式在游戏中出现。游戏中玩家将以连合或扎夫特的立场参与总共8场战斗，系统方面与系列作品差别并不大，同样是要将敌人的战力值减为零才会胜利。玩家可以自由选择驾驶的机体，但不同的机体所拥有的战力值都不相同，因此如何选择将显得非常关键。本作秉承了系列的众多特色，无论是被3D化后的机体还是战斗时的手感都相当出色，尤其是对机体重量感的表现充分体现了厂商的实力。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 操作爽快度：

黑客帝国：尼奥之路

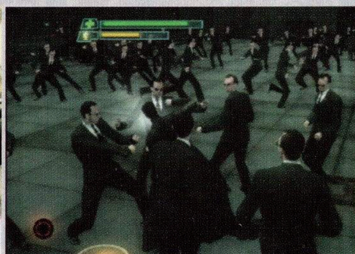
■发售日：2005年11月18日 ■发行公司：Atari ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：208KB



如果它没有顶着《黑客帝国》的光环的话，这游戏勉强能算得上一款及格作品，但它的名字却偏偏是《黑客帝国：尼奥之路》，于是我们只能很抱歉的将其丢在一边然后再踩上几脚才能泄愤。没错，放在你面前的是这样一个游戏——贴图效果低劣、动作僵硬、游戏流程极端无聊、超能力使用得匪夷所思。游戏流程极具"笑"果，比如游戏的最后部分，当尼奥面对巨大的金属史密斯时，玩家万万不会想到这个大块头身体里还会施放出很多小史密斯纠缠玩家，看到这样的情况，玩家如果没有被Atari给气死的话，那么剩下的只有被这游戏笑岔气的份了。

推荐指数：★☆☆☆☆ UCG评分：17

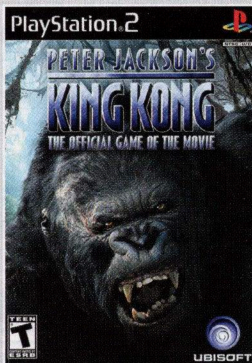




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 游戏搞笑度：

金刚

■发售日：2005年11月21日 ■发行公司：Ubisoft ■游戏类型：FPS+ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：195KB



改编自同期的同名翻拍电影，电影的导演彼德·杰克逊也为游戏的设计部分提供了建议，使得游戏与电影版的联系更加紧密。游戏以电影中的骷髅岛作为主舞台，主角杰克的冒险以FPS的形式展开，不过与其他FPS稍有不同的是杰克的体力采用了"模糊控制"的概念，只要不被连续攻击，失去的体力就会慢慢恢复。在游戏中当然也有控制金刚的部分，这个部分突出的是金刚无与伦比的战斗能力，所以玩起来的感觉非常爽快，与杰克部分的步步为营形成了鲜明的对比。游戏后半段在纽约，玩家只能控制金刚的行动，并且与电影一样，这个部分的故事非常短。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 电影化度：

海贼王 海贼嘉年华

■发售日：2005年11月23日■发行公司：Bandai ■游戏类型：ETC
■游戏人数：1～4人 ■对应周边：对应PS2专用手柄分插器■记忆要求：179KB



休闲游戏层出不穷，尤其以动画改编成游戏的作品多不胜数。对于2005年的冬天来说，这款《海贼嘉年华》是把朋友聚集到一起"取暖"的杀手锏。游戏大量迷你游戏为主打，同时会登场大量原作动画中的角色。在这些对抗性的迷你游戏中，有不少创意丰富的要素更是能令人会心一笑。当然，游戏还有类似比赛形式的"大赛"，需要连续战胜各组对手才能登上"海贼王"的宝座，增加了游戏的可玩性。除此以外，游戏还有一个"卡牌模式"，利用连锁等系统获取高分战胜对手，并获取一些更强力的卡片作为对付其他对手的利器，同时也有收集效果，乐趣无穷。

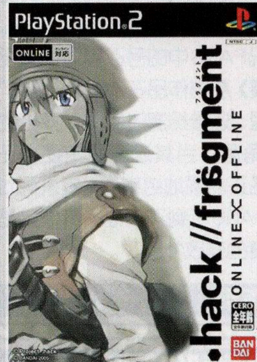
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 休闲娱乐度：

.hack// 断片

■发售日：2005年11月24日■发行公司：Bandai ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：对应PlayStation BB Unit■记忆要求：658KB



作为游戏史上最难通关的游戏之一，《.hack// 断片》难度不是在于游戏流程部分。相反，它的流程十分简单，只要按照系统提示就可以毫不费力地一路走下去。这个游戏真正困难的是在练级部分，不要以为它可以依靠普通方法提升级别，因为它是一款网络版游戏，因此玩家只能通过联网的途径与其他人一起提升级别。游戏流程部分所准备的战斗，都是系统自觉以为玩家经历了网络联线方式提升等级后的级别。因此玩家可以在单机版中感受到非同寻常的炼级困难……另外，如果想要通关的玩家可要抓紧了，游戏的服务器程序只开设到今年11月。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 顺利游戏困难度：

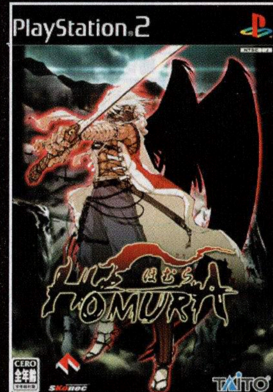


洛克人X合集

■发售日：2006年1月10日■发行公司：Capcom
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

对于喜欢该系列的玩家来说，能够一次过玩到从SFC上的《洛克人X1》到PS上的《洛克人X6》实在是天大的喜讯。在体会经典动作游戏乐趣的同时，我们还能进一步了解该系列的世界观、剧情，乃至人气角色ZERO。该合集不仅完整地保留了各代作品里的过场动画，还追加了鉴赏模式。可以说本作是洛克人迷不容错过的作品。

推荐指数：★★★★☆



焰

■发售日：2005年12月1日■发行公司：Taito
■游戏类型：STG ■游戏人数：1人

本作拥有独特的"拔刀系统"，拔刀攻击不仅能攻击敌人，还可以将敌人的子弹反弹并攻击敌方，使用一次拔刀之后需要等待"拔刀槽"回复后方可再次使用。以拔刀攻击击中敌人便将形成特殊技雷击斩，雷击斩中画面内的所有敌人都将处于硬直状态，这时通过连续按键可以继续进行必杀攻击"七闪斩"，一举歼灭多名敌人。

推荐指数：★★★★☆



战神

■发售日：2005年11月24日■发行公司：元气
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

官方宣称在同屏幕中能够现实65535体敌人，所以每一个敌人在画面上显示得非常小，虽然这么一大群敌人拥挤而来非常壮观，但实际上体会不到冲进敌人中间砍杀怪物的爽快感，反而倒觉得像在草丛里砍伐杂草一样。本作中登场的武器种类多达100种，大多数需要在满足特定的条件下才会入手，使游戏大大提高其耐玩度。

推荐指数：★★★☆☆



太鼓之达人 六代目

■发售日：2005年12月8日■发行公司：Namco
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～2人

本作的玩法虽然没有太多进化，但在曲目方面比较有卖点，在收录的近50首风格各异的作品中，包括了近期的流行歌曲，也有怀旧的特摄片主题曲，而名作《影子传说》和《铁拳5》的主题歌更是玩家们所熟悉的。与系列家用机版一样，本作收录了四款妙趣横生的小游戏，更有可实现8人对战的"太鼓合战模式"，趣味性再度提升。

推荐指数：★★★☆☆

深渊传说

■发售日：2005年12月15日 ■发行公司：Namco ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：250KB



“《传说》系列”10周年纪念的作品，可以说是集大成之作。游戏的人设由系列初代的藤岛康介来担当，而在系统上则是集各作的优点为一身。战斗依然是本作的亮点，在《仙乐传说》战斗系统的基础上加入了更多可操作以及可变的要素，特别是能够自己操纵角色在3D战场上随意移动、换线，这对战术方面非常有效，也让战斗更加的多样化。游戏在剧情方面突出了RPG的一个中心——成长，通过主人公的视角让玩家深刻意体会到一个人从幼稚到成熟的转变过程，而对于主人公的刻画可以说是系列最高的。配角方面也相当出彩，特别是一些搞笑情节，让人捧腹不已。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 反复游戏度：

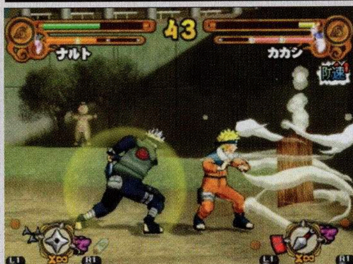
火影忍者 究极的英雄3

■发售日：2005年12月22日 ■发行公司：Bandai ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：168KB



在PS2大获全胜的“《究极之英雄》系列”可以所是Bandai最热卖的作品，除了因为登场的原作角色能吸引玩家眼球外，游戏本身激烈的对战乐趣也为格斗游戏迷们带来了一份新的餐单。作为系列第三作的本作保留了系列利用角色利用间完全忠实原著的忍术激战的特色，而随着原作故事的推移，也为角色们进行了相应的强化。奥义的释放操作也可让玩家选择，无论玩家擅长比按键速度还是转摇杆速度都能选择到自己合适的。游戏中的故事模式是原创的，同时里面的收集部分与附送的原创DVD动画能形成连动效果，对原作FANS可以说是体贴细微。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：25





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 忍者激战度：

银河游侠

■发售日：2005年12月15日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：130KB以上



本作是以浩瀚无际的宇宙为舞台，描述一群海盗为寻求宇宙财宝而在宇宙各个星球冒险的RPG游戏。本作由曾制作了国民级RPG《勇者斗恶龙Ⅷ》的LEVEL5公司制作，因此自公布起就受到了业界人士的密切关注。由于本作的系统与《暗黑编年史》有着较多的相似之处，因此也可以看作是系列续作，比起一般的科幻故事，本作更多地融入了幻想成分在内。与制作公司其他作品一样，本作继续采用了卡通渲染绘图和纸娃娃系统。角色更换武器服装时，外表都会发生相应变化，甚至连一些过场动画也不例外！更值得一提的是本作采取了“无缝资料读取技术”，游戏过程中几乎感受不到丝毫的读盘时间。不过取而代之的是游戏中那频繁的读盘……客观地说，由于游戏在迷宫设计、菜单操作简洁度等方面有着众多不能令人满意的地方，因此许多玩家在中途便放弃游戏也是理所当然。不过该作既然能在去年的年度游戏颁奖会中有所斩获，游戏本身的素质，也是重要的一个原因吧。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：26

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 迷宫重复度：











怪物农场5 马戏团大篷车

■发售日：2005年12月8日 ■发行公司：Tecmo ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：150KB



卡通渲染的画面和游戏的氛围很巧妙的结合在了一起，玩起来十分轻松惬意。而本作和以往系列最大的区别就是在流程中面对对手的挑战时，并不是采取以往战斗的模式来表现，而是要让玩家使用指令来辅助自己的怪物表演，让它们在马戏团中表演各种各样的特技来吸引观众的目光，最后根据支持度来决定胜负，因此怪物的属性值则是影响所能习得的特技的关键所在。本作还特别推出了对应手机的版本，简单的操作和多人对战的乐趣则成为了最吸引人的地方，不过由于条件的限制，国内的玩家可能无法体会到其中的乐趣，不得不让人觉得遗憾。

推荐指数：★★★★☆　　UCG评分：22



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　玩法新奇度：

如龙

■发售日：2005年12月8日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：133KB



庞大的故事主线以及繁多的分支任务，SEGA的《如龙》确实带有很浓重的"莎木色彩"。玩家在游戏中将会把大部分时间都用在了解人物关系、整理故事脉络上，而战斗基本可以说是一种"剧间休息"。当然，游戏的战斗部分也是很不错的：打击感强、招式丰富，而且分为"心技体特"的4种升级方式自由度很高，玩家可以选择向硬攻或技巧型发展，而不同类型战斗时的方式与打法都截然不同。只可惜与剧情相比，战斗在游戏中所占的分量实在是太少了。除了精彩的剧情以及令人热血沸腾的战斗，本作的隐藏要素也相当丰富，想全部完成绝对不会那么容易。

推荐指数：★★★★☆　　UCG评分：25



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　爽快度：请选择

潜龙谍影3 生存

■发售日：2005年12月22日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～8人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：162KB



史上制作最优秀、内容最厚道的游戏加强版之一！本作丰富的强化部分可以归纳两方面。

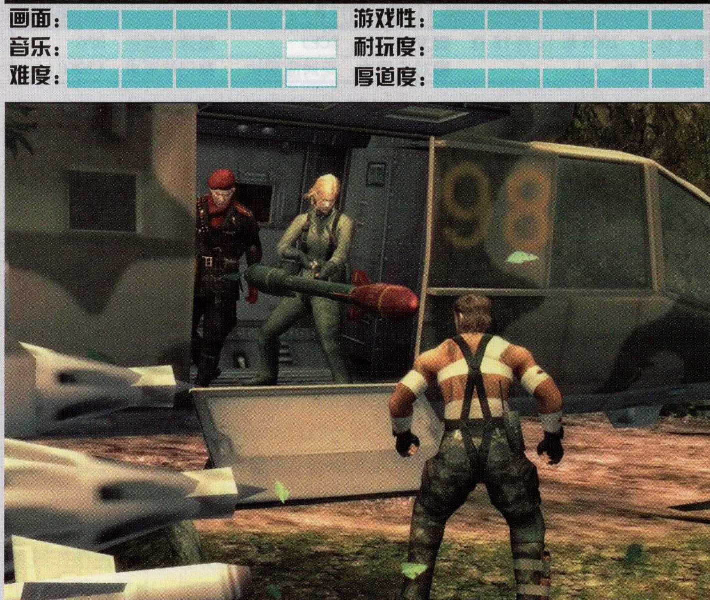
"看的"部分：《生存》为故事模式增加了新的第三人称视角，在新的视角下，不但所能看到的游戏画面更为精美细致了，甚至还大大地影响到了游戏的玩法。《MGS3》的过场动画很吸引力，这次除了可以观看过场动画之外，限定版还有小岛剪辑的3个半小时故事影像。而曾在官方网站上公布的恶搞影像也不容错过。

"玩的"部分："MG ONLINE"（MGO）是本作的最大亮点。MGO把当下流行的网络对战游戏玩法与《MGS3》系统完美地结合了起来，游戏过程紧张、搞笑，而且充满乐趣。新增的"玩的"部分还包括：完全移植的MSX版《MG》及《MG2》；BOSS对战模式；捉比波猴模式等等。

《生存》让我们看到了独立后的小岛组所散发出的活力，在此，让我们向《生存》及小岛致敬。

推荐指数：★★★★★　　UCG评分：29

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　厚道度：







王国之心 II

■发售日：2005年12月22日	■发行公司：Square Enix	■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人	■对应周边：无对应周边	■记忆要求：275KB

推荐指数：★★★★★　UCG评分：27

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　震撼度：



几年前推出的《王国之心》获得了全球范围内惊人的销量，而于去年年末发售的这款续作同样延续了这份辉煌。在本作中，玩家依然要控制索拉、唐老鸭和果菲三人游走于迪士尼的各个童话世界，而且其中还包含真人版的《加勒比海盗》。本作相比前作进化相当明显，画面的华丽程度令人叹为观止，尤其是过场剧情的描绘之精细更是令人叹惊。在系统方面，战斗应该是本作改进最大的地方了，不仅改善了前作中视角欠佳的问题，各种华丽且容易使出的连续技、连携技、召唤魔法不仅让玩家打起来感到极为爽快，也令战斗的观赏性大大增加。此外，新增加的反应指令系统和变身系统也是游戏中的两大亮点，但前者对于输入时机要求太低则是不足之处。本作的主线剧情虽然精彩，但却比较晦涩，玩家需要将一代、GBA版《王国之心 记忆之链》以及本作联系在一起才能搞清楚整个故事的来龙去脉。



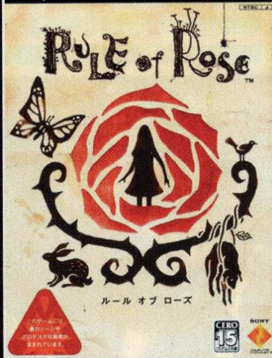






蔷薇法则

■发售日：2006年1月19日	■发行公司：SCEJ
■游戏类型：AVG	■游戏人数：1人

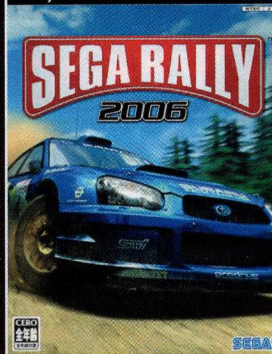


与《狂城丽影》相似同样是少女与狗的组合，不同的是《蔷薇法则》中的狗（布朗）在对敌时只进行威慑而并不攻击。但是布朗发挥着其它的重压作用，游戏中半数以上的解谜都是在布朗的引导下完成，它还可以根据已入手道具的气味在周围寻找拥有同样气味的新道具。主人公詹尼弗的体力很弱，而且行动迟缓，因此除了强制战斗外还是三十六计走为上。

推荐指数：★★★★☆

世嘉拉力2006

■发售日：2006年1月12日	■发行公司：SEGA
■游戏类型：RAC	■游戏人数：1人

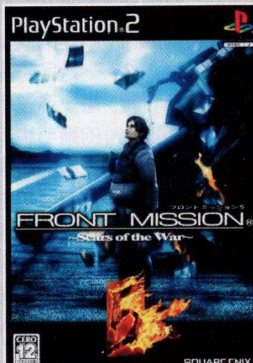


自1995年在街机上初次登场以外，《世嘉拉力》迎来了它的第十一个年头。本作正是该系列的最新进化之作。本作除了画面上的进化之外，还增加了系列以来前所未有的"职业模式"，在该模式下，玩家可以赚钱、改车、买道具，这让游戏玩起来变得更有目的性，也更有持续吸引力。此外引人注目的是，本作号称拥有赛车游戏中最多的赛道数量！

推荐指数：★★★☆☆

前线任务5 战争的伤痕

■发售日：2005年12月29日	■发行公司：Square Enix	■游戏类型：S·RPG
■游戏人数：1人	■对应周边：无对应周边	■记忆要求：123KB以上



著名机器人战棋系游戏《前线任务》的正统第五款作品，同时也是10周年纪念作。这次的故事背景发生在"第一次哈夫曼纷争"的20年之后，与其他几作的故事背景也有着比较密切的联系。和前几作相比，以前那令新手望而生畏的复杂系统及游戏高难度得到了较大的改良，变得更易上手。改变较大的，是前作首次采用的LINK系统变得更具实战价值，同时简化了各种繁琐的指令，新增了专门对应新手玩家的机体部件自动安装系统。游戏的故事虽然比较扣人心弦，但客观地说，离出色还稍有差距。并且游戏难度的降低，以及战斗过于依赖LINK系统的特点，也使一部分老玩家略有不满。

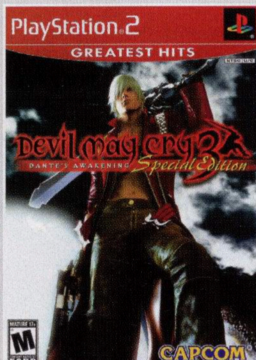
推荐指数：★★★★☆　UCG评分：27



画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　连锁爽快度：

鬼泣3 特别版

■发售日：2006年1月24日	■发行公司：Capcom	■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人	■对应周边：无对应周边	■记忆要求：363KB



本作是2005年年初推出的动作游戏大作《鬼泣3》的资料篇，游戏的流程部分以及主角但丁的招式性能都没有太多变化，在系统和模式方面进行了一些改变。比如超酷的过场动画可直接观看，增加了两场与小丑的BOSS战，游戏一开始可以选择复活方式，并能将游戏速度调至1.5倍。新模式"血腥宫殿"在《鬼泣2》中已经出现过了，类似于生存模式。本作最大的变更点就是可以使用人气角色——但丁的哥哥弗吉尔，他使用的拔刀术和御剑术与但丁的枪剑组合差别很大，有完全不同的操作体验。但游戏没有为弗吉尔设计原创关卡，这一点让人有些遗憾。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：25**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 内容更新度：

侍魂 天下一剑客传

■发售日：2006年1月26日	■发行公司：SNK Playmore
■游戏类型：FTG	■游戏人数：1～2人

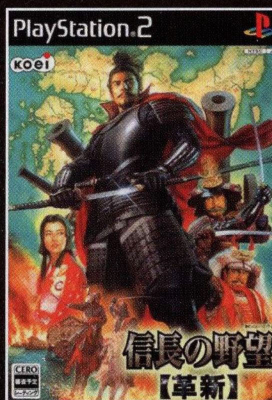


本作可谓集系列之大成，拥有最多的角色、最全的系统，新角色伊吕波更可谓是系列人设的又一丰碑。和街机版比起来，PS2版增加了大量的新要素，除了颜色编辑功能、画廊模式、混音版BGM、生存模式这些传统要素，还加入了数种新剑质及大量隐藏角色，网络对战自然也是必不可少的。52名角色的强大阵容令人不得不脱帽致敬。

推荐指数：★★★☆☆

信长的野望 革新

■发售日：2006年2月2日	■发行公司：Koei
■游戏类型：SLG	■游戏人数：1人



冠以"革新"之名，实际上是系列的第12作。游戏采用3D大地图，美工水平之高令人惊叹。系统上强调技术，战争设定有突破，是一款相当不俗的作品。PS2版增加了20个特殊编辑武将、4个新增剧情以及全新的挑战模式。挑战模式是相当有意思的设定，玩法与传统模式大相径庭，可谓是连PC玩家也艳羡不已的内容。

推荐指数：★★★☆☆

新鬼武者 幻梦之晓

■发售日：2006年1月26日	■发行公司：Capcom	■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人	■对应周边：无对应周边	■记忆要求：310KB



告别了信长三部曲后，"《鬼武者》系列"迎来了新时代！和之前的作品比起来，本作的变化相当大。主人公变为结城秀康，敌人则是与幻魔为伍的丰臣秀吉。游戏采用章节制，每一章过后可以回到根据地进行整备，之前打过的章节也可以反复挑战。游戏引入了升级、装备、金钱等大量RPG要素。就算你不擅长动作游戏，只要肯花时间，就一定可以通关。系列的精髓"一闪"在本作中亦有相当惊人的变化。以1级鬼战术起始的一闪成为使用率最高的招术，也使得一闪从被动转为主动。而可以强化连锁一闪的设定引入后，更是令新手也可以享受连闪的莫大快感。游戏还再次引入了同伴的设定，玩家可以与同伴一起进行冒险，每位同伴都有不同的特性，不但能协力战斗，而且有助于探索。另外本作还可以借助秘技实现双打。总的来说本作对LIGHT USER进行了充分的妥协，但也激起了一些老玩家的不满，不愧是"新"《鬼武者》。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：24**

画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 震撼度：











地狱犬的挽歌 －最终幻想VII－

■发售日：2006年1月26日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：674KB



《FF VII》的衍生系列作品中的一部，本作的主角是《FF VII》中的文森特，故事发生在《FF VII》故事的三年之后，为我们讲述了关于文森特的过去以及一些不为人知的事情，从另一个角度为玩家补充和完善了《FF VII》的剧情。游戏是很单一的A·RPG，玩家操纵文森特与DG士兵进行战斗，采用的是第三人称视角射击游戏的进行方式。本作在操作方面不是很复杂，上手度尚可，但3D动作游戏不可避免的视角问题还是存在的。游戏的画面非常干净，场景的制作也还算细致，而大量的精美CG更是吸引玩家的利器。另外，游戏对应网络，网上作战很有挑战性。

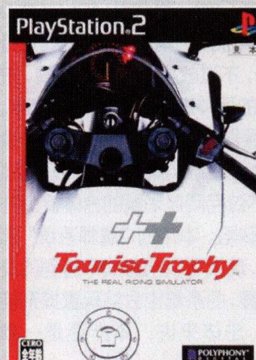
推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：23



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： FF VII关联度：

摩托浪漫旅

■发售日：2006年2月2日 ■发行公司：SCE ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：1475KB



游戏仍然秉承"《GT》系列"的真实驾驶理念，让喜爱摩托车的玩家有机会体验人车一体的驾驶感觉。游戏中总共为玩家提供了超过80辆出自名厂的摩托车，30条以上的真实赛道供玩家挑战。游戏模式分为"街机模式"和"车手生涯模式（TTW）"两大类，其中"TTW模式"是游戏的重头。在"TTW模式"中，玩家首先要考取不同级别的驾照，之后就可以参加相应等级的比赛赢取各种奖励。游戏中收集要素也相当丰富，而头盔、赛车服等都是有授权的拥有最新的款式。另外在《GT4》中大受欢迎的"照片模式"也在本作中出现。

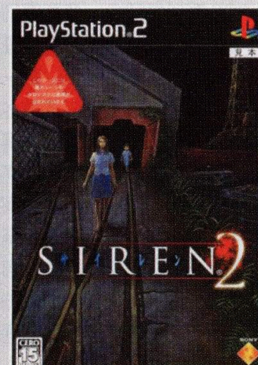
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 过弯复杂度：

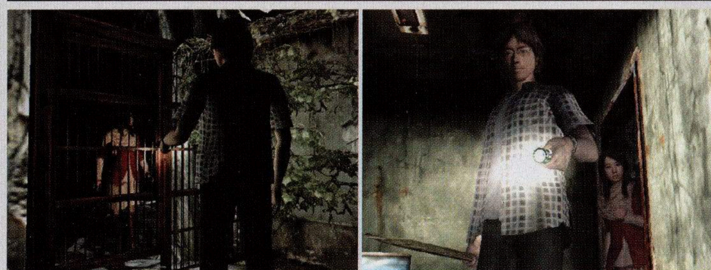
尸人2

■发售日：2006年2月9日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：80KB



新作中玩家需要面对新的强敌暗人，而随着自由度的提高，交通工具的登场也让游戏的过程更加刺激与紧张。新作中出现的"幻视系统"不但能够帮助玩家判断敌人的位置以便躲避攻击，还与游戏的解谜有十分重要的联系，但这却使游戏的恐怖感大大降低，感觉更像是在玩一款类似于"潜入躲避"的ACT游戏。游戏的平衡性同样存在很大的问题，即当玩家入手了强力武器后，可完全改变之前偷偷摸摸躲避敌人的窘境，你只需要朝着敌人一阵猛轰就可以消除一切的威胁。游戏提供了难度的选择，针对新手玩家的"任务提示"也十分体贴。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：23



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 生活度：

怪物猎人2 dos

■发售日：2006年2月16日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：对应PS2专用网络适配器 ■记忆要求：2430KB



你可能体验过用手枪面对眼前的丧尸；你或许用手上的剑砍杀过围绕的恶魔。但你是否曾在原始风情的森林中与恐龙拼杀？曾在零下N度的雪山上为填饱肚子而烤肉吗？《怪物猎人2》所带给玩家不仅仅是砍杀，更多的是一种意境，一种把你拉进猎人世界的意境。有时候你会停下来看看冰湖远处的景色，有时候你会徘徊与四周寻找用于调合实用道具的材料。你会为村子的发展而努力，你会为酒吧中的队友们捐出一分力量，总之本作给你带来的并非一个网络游戏，也并非一个通版的ACT作品。是一个生活，一个你只能在其中才能体会到的生活。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 猎人风情度：

死神 BLEACH 释放的野心

■发售日：2006 年 2 月 16 日 ■发行公司：SCEA ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：KB



作为2005年最热门的一部动画，《BLEACH》推出游戏的速度可谓惊人，本作《释放的野心》以RPG的方式登场，不过故事却是原创剧情，讲述了被尸魂界流放的死神进行复仇计划的故事。故事的流程不长，操作也十分简单，不过因为换成了RPG式的战斗，系统和其他的系列游戏还是有很大区别的，不过与同伴华丽的合体技弥补了游戏系统本身的缺陷。本作的"魂葬系统"忠实再现了漫画情节，玩家可以与游戏中碰到的灵魂交谈对其进行魂葬，而系统也会给玩家提升能力的道具作回报。总体来说，本作还是一款FANS向的游戏。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG 评分：—





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 爽快度：

索尼克滑板

■发售日：2006 年 2 月 21 日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：RAC ■游戏人数：1～4 人

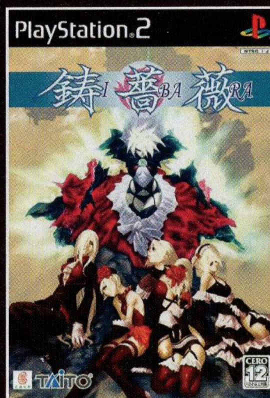


作为索尼克诞生15周年的第一作，本作的质量毫不含糊。踩上滑板的各个角色们除了速度超凡外，更能在任何高空处作出潇洒的花式动作。在充满陷阱的赛道上，玩家需要运用自己的技巧和对地形的熟悉来战胜对手，无论从细节上还是操作感上都相当出众。而大量的隐藏角色和需花钱购买的道具也是增加游戏耐玩度的必杀技。

推荐指数：★★★★☆

铸蔷薇

■发售日：2006 年 2 月 23 日 ■发行公司：Taito
■游戏类型：STG ■游戏人数 1～2人



这款游戏惟一的亮点只是性感靓丽的人设，然而这显然和其本身的STG类型毫不搭边。游戏的战斗画面与其说是绚丽，不如形容成杂乱更为恰当——面对漫天飞舞着的各种乱七八糟的东西，你总该让我看清楚哪些是加分道具哪些是敌机子弹吧？虽然我不否认游戏做得耐玩点是好事，但以此来令游戏难度陡增的方式实在是太令人恼火了。

推荐指数：★★☆☆☆

幻想水浒传 V

■发售日：2006 年 2 月 23 日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：113KB



说到《幻想水浒传 V》，能给人留下深刻印象的不是它缠绵悱恻的游戏剧情，也不是它博大精深的游戏系统，更不是多达 108 个的庞大同伴群，本作频繁的读盘次数才是让人留下深刻印象的关键所在——无论是战斗还是调整装备，玩家都必须忍耐那长达几秒的读盘时间，最要命的是，本作还不对应硬盘系统。不过除了这个让人诟病的读盘次数外，游戏还是有很多可圈可点之处，其精心打造的游戏故事可以说是整个系列中最感人的，而且制作组在 5 代中强调了同伴个人的经历，让 108 个同伴人物都各具魅力，不再是以前作品中出来跑龙套的角色。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：25





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 读盘频繁度：

魔界战记 2

■发售日：2006 年 2 月 23 日 ■发行公司：日本一 Software ■游戏类型：S・RPG
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：486KB



一款成功的S・RPG都不能缺少一套完善的系统，而对于日本一 Software的成名作品《魔界战记》来说，这一点是毫不担心的问题。第一周目？这只是给玩家上手用的基本课程，逐渐地你会发现游戏中的任何一个系统都足够你整天离不开屏幕。本作新增的审判系统是游戏的一大亮点，玩家要申请任何新功能都要通过裁决才能实现，而如何能成功贿赂官员增加胜算就成为了玩家的一个新考验。大量的新职业和更爆笑的故事同样是本作的卖点，隐藏迷宫和超变态的BOSS是"毒害"玩家时间的杀手。有些玩家抱怨画面简陋，但这样的显然追求的不是画面。

推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：23





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 生活度：

战国无双2

■发售日：2006年2月24日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：杜比数码定向逻辑Ⅱ ■记忆要求：271KB

推荐指数：★★★★★ UCG评分：27

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 一骑当千度：



这是继《真·三国无双2》后，"《无双》系列"的又一高峰。游戏完全跳出了《真·三国无双》的范畴，引入了大量富有特色的系统，商店购物、偷学技能等新设定都相当出彩，本作所反映的时代背景是关原时代，加入了大量活跃在日本战国后期的角色。和前作相比，本作更加强调每位角色的个性，每位角色都有着自己的特殊技和固有技巧，三级无双的设定更是尽显名将风采。游戏的内容异常丰富，每位角色的剧情都很充实，额外的无限城、双六模式也颇具游戏性。游戏中几乎不会出现拖慢延迟现象，而同屏人数却比过去更多，读盘速度也有明显上升，画面风格也更加华丽，此外可以用右摇杆控制视角。这些技术层面上的进步对于今后"《无双》系列"的发展也是有积极意义的。不过和前作比起来，本作去掉了自创新武将和隐藏服装，战斗的难度也比前作大了很多，令人有些不满。





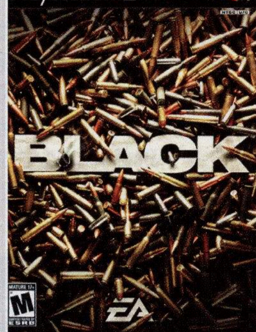






黑煞

■发售日：2006年2月28日 ■发行公司：EA ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：KB



这是一款深受枪战动作片影响的超火爆FPS游戏，开发商是《火爆狂飙》的Criterion制作室。以PS2的机能来说，《黑煞》的画面表现相当惊人，将场景轰炸成残垣断壁的感觉非常爽快。本作讲述的是一个虚构的历史，在肯尼迪总统被刺杀之后，一个高度机密的组织悄然出现，甚至连总统都不知道他们的存在。游戏舞台主要设定在东欧，并以全球反恐战争为背景。场景的高度互动性是本作的最大特征，玩家可以通过破坏环境杀死敌人。鼓励玩家利用环境连环杀敌的"Black Ops"系统的加入更是大大加强了爽快感。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：26

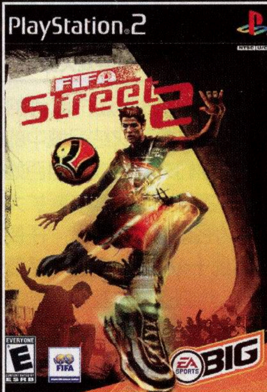




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 火爆度：

FIFA街头足球2

■发售日：2006年2月28日 ■发行公司：EA Sports Big
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～4人

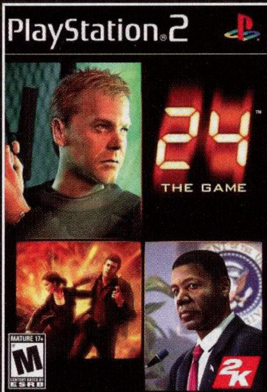


街头足球讲究的是什么？那就是不单只要胜利，还要漂亮地击败对手！在本作的街足世界里，你就挖空心思去琢磨如何把这颗足球玩得又酷又炫。一切极为彰显个性的行为都将在这里得到上帝的恩准。当然，你并不仅仅只能打扮得像个街头小子，你还得玩出点足球真功夫来。放心吧，这里的操作简单易上手，而必杀系统的特色将使比赛变得更为紧张刺激。

推荐指数：★★★☆☆

24：The Game

■发售日：2006年2月28日 ■发行公司：2K Games
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

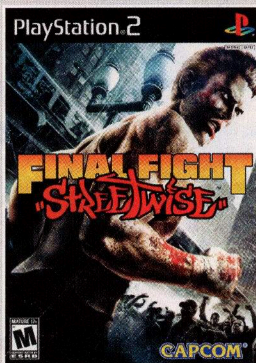


《24》是近年来美国最优秀的电视剧集之一，其精良的制作、匪夷所思的创意让其在全球范围内都拥有大批拥护者。本作则是SONY花费巨资，并由PS2平台独占的作品，本作剧情并非直接重复原剧，而把剧情设定在第二季及第三季之间，这一做法相当巧妙。不过很遗憾的是，游戏本身制作得还是比较糟糕，尽管人们早已预料到这点……

推荐指数：★★☆☆☆

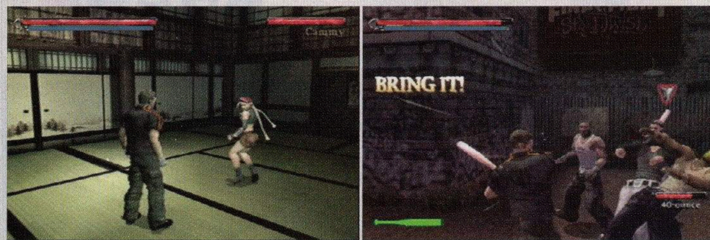
快打旋风：适者生存

■发售日：2006年2月28日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：271KB



虽然同是《快打旋风》，本作与那个经典的街机游戏却不可同日而语。游戏从2D进化到3D，但画面的表现却并不出众。在故事模式中，我们可以到道场学习新的技能，还能与凯、寇迪这些传奇英雄并肩作战。除了众多的小游戏外，BOSS战也相当有趣，但该模式也存在着画面昏暗、存档不便利等问题。在凯、寇迪这些个性十足的传奇英雄面前，本作的主角凯恩显得毫不起眼。比起不完善的故事模式，街机模式更让人满意，我们不仅可以使用初代游戏的三名主角，而且最重要的是该模式延续了初代《快打旋风》深入人心的游戏方式，并且支持二人游戏。

推荐指数：★★☆☆☆　UCG评分：21



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：

机动战士高达 宇宙世纪群英会

■发售日：2006年3月2日 ■发行公司：Bandai Namco Games ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：262KB



虽然"V"没能登场有些遗憾外，但单就收录了UC系众多经典MS这一点能让所有FANS感动！游戏中玩家可以选择扮演任何一方来体验这浩大的战事，而在重要的年代交替之际还能够选择不同的路线。游戏中驾驶机体战斗的手感非常流畅，而且机体在运动以及攻击时的差异以及特点都制做得非常到位，不过机体发飘且重量感不真实是最大的不足。收集要素相当丰富，3D机体、角色资料以及重大历史事件应有尽有。游戏的"编年史模式"贯穿了几乎整个正史，而"原创角色模式"则是让玩家以一名普通士兵的角度经历众多战役，并在战斗中逐渐成长。

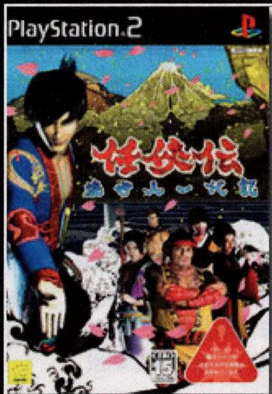
推荐指数：★★★☆☆　UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 机体丰富度：

任侠传 渡世人一代记

■发售日：2006年3月2日 ■发行公司：元气
■游戏类型：A·AVG ■游戏人数：1人



游戏中充满了古日本江户时代的风格，玩家需要操纵主角莲次结识城中的各路英雄好汉，与他们共同完成来自百姓们的委托，并通过接受决斗挑战不断扩大自己的地盘，成为名留青史的一代"任侠"。游戏的战斗系统十分简单，玩家只需要选择攻击、崩解、防御这三个互相克制的指令即可，是一款可以充分张扬个性的游戏。

推荐指数：★★★☆☆

流行音乐12

■发售日：2006年3月2日 ■发行公司：Konami
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～2人



"《Pop'n Music》系列"与其他音乐游戏相比拥有气氛轻松，操作简易的优势。而来自各个国家的悦耳歌曲和大量优秀原创歌曲的出现也令每一作都能带给玩家新鲜感。本作虽然在系统上和画面上都没有突破性的变化，但光是数十首的完全新曲就足够FANS爽一段时间。游戏中的隐藏要素获取方法均为全新的系统，要全收集还是需要付出努力的。

推荐指数：★★☆☆☆

恶魔召唤师 葛叶雷道

■发售日：2006年3月2日 ■发行公司：Atlus
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人



作为《恶魔召唤师》的最新作，本作略显底气不足。造成这一点最主要的原因并不是游戏的战斗转变成了具有动作要素的风格，而是开发小组对于战斗的动作节奏及爽快感把握的不足。除了这个缺点以外，游戏本身倒颇有特色。用仲魔来配合解谜的玩法较有新意，游戏的画面和音乐也相当有特点。作为外传作品来看待，本作还是值得一玩的。

推荐指数：★★★☆☆

天下人

■发售日：2006年3月2日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人



一款制作精良的即时战略游戏，华丽的CG、豪华的声优阵容和细腻的操作界面都体现出了厂商十足的诚意。游戏中玩家一共可以选择五个势力进行不同难度的挑战，再加上古代战争中所出现的阵型和兵种相克的特色系统也十分考验玩家纵观全局并制定作战方针的能力，丰富的图鉴系统也是驱使玩家反复游戏的原动力。

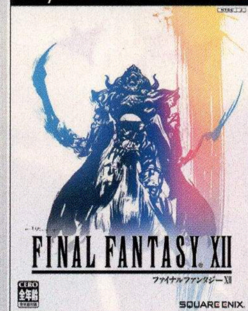
推荐指数：★★★☆☆

最终幻想XII

■发售日：2006年3月16日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：93KB

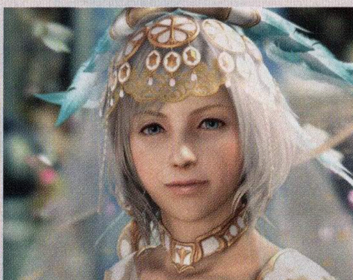
推荐指数：★★★★★ UCG评分：30

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　震撼度：



作为《FF》正统系列的第12部，本作让玩家等了足足5年，游戏由业界鬼才之称的松野泰己担任制作人，为广大玩家献上了一个完全不同于系列以往作品的《FF》。游戏最大的改变就是其战斗系统，敌人可见、战斗不切入画面、Gambit系统等要素的加入让这款《FF》成为了《FF》史上最另类的作品。这种类似于网络游戏的战斗系统也许一开始会让玩家觉得很惊讶，但在仔细体验之后就会发现其实从实质性的内容上来看与传统的《FF》还是一样的。游戏剧情的主线是以艾雪公主的复国之路展开的，但随着情节的发展发生了天翻地覆的变化。在角色的塑造方面本作也很有特色，刻意地弱化主角的地位，而强调个别配角的戏份，这也让游戏显得非常特别。但游戏的剧情有几处断层的地方，这影响了游戏的整体性。游戏的隐藏要素极为丰富，而发售前临时更改制作人的事件却从另一个角度增加了游戏的话题性。

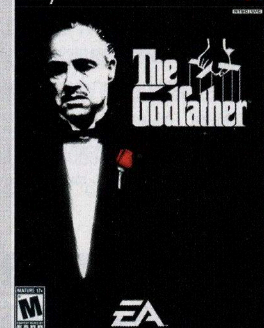






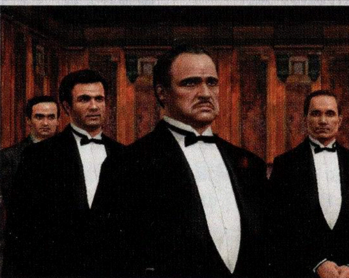
教父

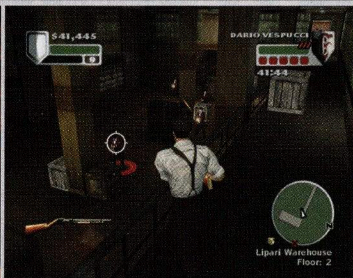
■发售日：2006年3月14日 ■发行公司：EA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：164KB



以《教父》原作电影的世界观为背景，再加上流行的《横行霸道》游戏方式，本作从一开始就受到了全世界玩家的广泛关注。玩家可以从游戏原创主角的视点来重新审视科里昂家庭的兴衰史，并且还能够参与其中，成为电影原作许多经典场面的见证人或是参与者。游戏对人物的刻画极为细致，电影原作的人物形象栩栩如生，甚至有部分角色的配音都是原班人马来完成的。在游戏中，玩家要不断地完成老大交待的任务，逐步扩张自己的势力，一步一步慢慢往上爬，直至科里昂家族的龙头宝座。游戏完全再现了那个年代的世界观，如果你没有看过原作电影，可能一时间会有点难以接受。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：25

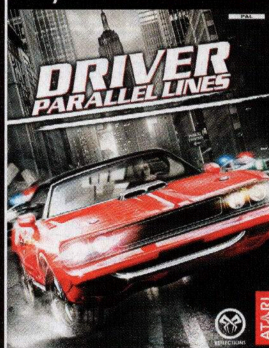




画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　FANS度：

横冲直撞：平行线

■发售日：2006年3月14日 ■发行公司：Atari
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

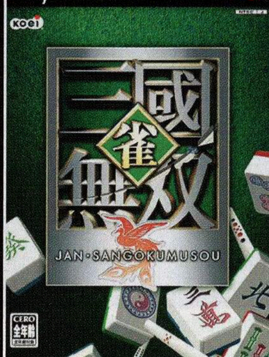


记得《Driver》在最初是一款以驾车为主题的游戏，很强调驾驶技术。而本作却是一款仿效《GTA》的游戏，但是仿效终究是仿效，游戏的质量始终不如《GTA》，就连游戏里敌人、警察的AI也显得有点低。但本作仍然有大量各式各样的交通工具存在，除了主线任务外，也有不少有趣的小游戏，玩家也可以过一把驾车的瘾。

推荐指数：★★★☆☆

雀·三国无双

■发售日：2006年3月23日 ■发行公司：Koei
■游戏类型：TAB ■游戏人数：1人



本作是一款标准的日式麻将游戏，只不过出现的人物都来自于《真·三国无双》。游戏中没有任何特殊技巧，只能靠自己的麻将水平去取胜。但游戏的难度偏偏相当高，所以经常会打得人郁闷无比。游戏的附加要素也不多，简直一无是处。惟一吸引人的就是各角色的夸张表情和搞笑台词，毕竟这些在正统作品中是绝对看不到的。

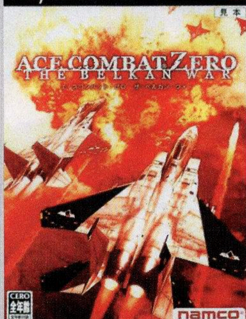
推荐指数：★☆☆☆☆

皇牌空战 零 贝尔肯战役

■发售日：2006 年 3 月 23 日 ■发行公司：Bandai Namco Games ■游戏类型：STG
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：对应专用飞行摇杆 ■记忆要求：112KB

推荐指数：★★★★★ UCG 评分：27

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 英雄自豪度：



做为系列新作，游戏可以说为众多FANS带来了相当多的惊喜。首先就是为玩家提供了一个新的游戏理念，那就是不再刻意追求画面上的突破，而是将重点放在了对游戏的理解上。为此本作加入了“风格称号”系统，根据玩家在战场的种种表现给予佣兵、战士或是骑士的称号。不同的称号将直接影响到整个流程，而游戏中某些机体或飞行小队只有在固定风格路线中才会出现。与系列一样会有敌方的ACE驾驶员登场，但本作ACE驾驶员的数量绝对是系列之最，总共有169名！只要玩家在游戏中将其击落，那么就能够在“战绩”里面看到对手的各种资料——包括他们姓名、所属小队、编号、驾驶机种以及简短的生平介绍。另外本作大胆地采用了真人演出的形式表现过场，根据获得称号的不同这些人会从自己的角度审视玩家，而听到这些昔日对手的评价与感慨，每个人的心中都会有所感触。







真・三国无双 4 帝国

■发售日：2006 年 3 月 23 日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：268KB



本作依然采用了SLG+ACT的方式，但比《真・三国无双3 帝国》进步了很多。SLG方面有着很大的改善，并引入了政策卡的概念。这使得玩家可以直接执行已获得的政策卡，不但增加了内政部分的乐趣，同时也降低了游戏的难度，还使游戏的收集要素变得更加丰富。战斗部分同样经过的调整，可以使用各种策略来改变战况，而主要的据点攻防概念依然不变，此外还可以双打。通关之后更可继承前次游戏的记录，省去了玩家反复培养的烦恼。游戏同样收录了视觉资料库，在里面玩家可以自由欣赏武将们的台词和动作，是FANS不容错过的模式。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：22

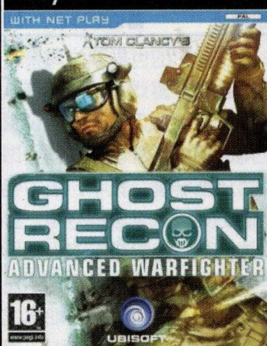




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 内政进化度：

幽灵行动：尖峰战士

■发售日：2006 年 3 月 28 日 ■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1 人

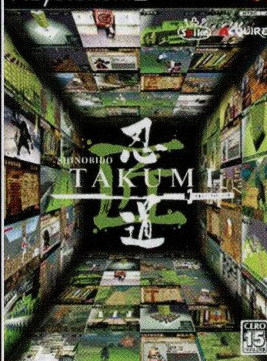


本作的X360版是一款难得的佳作，然而PS2版的表现却非常令人失望。玩家扮演幽灵小队队长Scott Mitchell，目标是从墨西哥分裂主义者手中救出墨西哥和美国总统。游戏最大的痛处就是机能的限制带来的严重帧数问题，关卡设计也因为机能的限制而大幅改动，很多功能都因为机能原因被改得面目全非，并因此严重降低了游戏乐趣。

推荐指数：★☆☆☆☆

忍道 匠

■发售日：2006 年 3 月 30 日 ■发行公司：Spike
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1 人



由原《天诛》小组Acquire所制作原创游戏《忍道 戒》的资料片，性质类似当年的《天诛 忍百选》。游戏秉承《天诛》小组的一贯特点，虽然画面普通但游戏性不俗。利用关卡编辑器，厂商制作了许多内容各异的关卡，并且允许玩家自己编辑忍者任务。如果你喜欢3代以前的“《天诛》系列”，那你一定能在这款作品中找到久违的忍者感觉。

推荐指数：★★★☆☆

绝体绝命都市2 被冰封的记忆

■发售日：2006年3月30日 ■发行公司：Irem ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：483KB



系列前作以地震作为主题，打响了灾难生存类游戏的头炮。让广大玩家看到了小品级游戏凭借出色的创意主题和独到视角，也能够在如今非大作不出手的业界中谋求一席之地。可是这款以洪水为主题的系列第二作，却让我们深深地失望了。首先，画面素质会让你产生在玩一款PS游戏的错觉。浓浓的大雾配合粗糙的画面是你的噩梦，它们能令你在灾难中的能见度降为致命的负数。故事剧本被切割为5位主角加1位隐藏角色，本来的设想是形成连环扣，让玩家随着故事的深入同时推动游戏的进程。但很可惜的是，各分剧本中的小细节显得拖沓生硬，连接过场的桥段更是没有。很容易就让人产生一种莫名其妙的跳跃感。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：23



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 能见度：

王牌机师A.C.E.异世纪传说2

■发售日：2006年3月30日 ■发行公司：FromSoftware ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：92KB



本系列除了没有超级系作品参战以及类型为ACT外，的确有很多地方和《机战》十分相似。和前作一样，本作依然是由FromSoftware和Banpresto两家机器人游戏大厂联手打造的。相对于前作，本作进行了更深一步的改良。除了画面音乐上的进步外，游戏在剧本和系统上也有着很多改进。新增的连携攻击系统令战斗的变化丰富了起来，玩家可以随意组合连携的搭档，特定组合更能再现原作经典的合体技场面。本作流程相当长，不过剧本编写得不错而且游戏是全程语音的，让玩家很有代入感。然而各机体之间平衡性不好的问题依然存在。

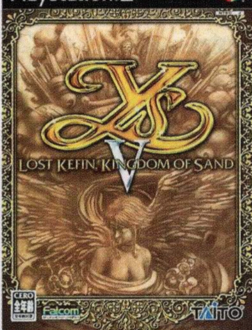
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 机体丰富度：

伊苏V 失落的沙之都克芬

■发售日：2006年3月30日 ■发行公司：Taito ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：300KB以上



继《伊苏Ⅲ》《伊苏Ⅳ》之后，除PC版系列最新作外，《伊苏》全系列作品已悉数登陆于PS2。本作原本是SFC平台上系列的最后一款作品，因此无论从画面、音乐，还是从游戏系统、故事等各方面来说，均已经达到了系列的巅峰水平。虽然登陆PS2平台后，那3D化的画面略显粗糙，但这并不会对游戏本身的素质造成任何影响。游戏的战斗不再像以前作品那样光靠单发的剑系攻击和炼金魔法对付敌人，而是进化成了根据剑的素质而变化的多重连续攻击以及多达4种属性、36种炼金魔法的自由组合式战斗。另外，如果继承3代和4代的记录开始游戏的话，还能够获得专用的装备，甚至开启如"角色模式"、隐藏迷宫等各种特殊隐藏要素。

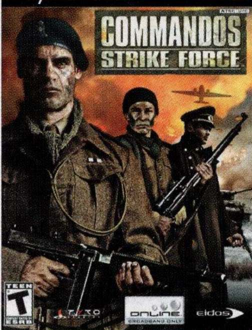
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 爽快度：

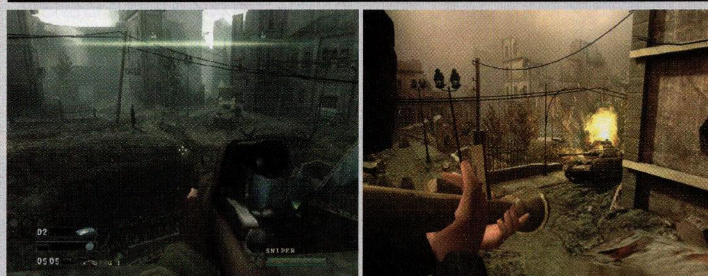
盟军敢死队：打击力量

■发售日：2006年4月4日 ■发行公司：Eidos ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1～8人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：170KB



"《盟军敢死队》系列"是一部伟大的系列。虽然它是诞生于PC平台，但如雷贯耳的大名却早已经被众多TVGame玩家所熟悉。本作则是系列重大转型之作。游戏一改从前的俯视角方式，取而代之的是运用第一人称视角进行所有行动，这就使得游戏进入了FPS游戏的范畴。事实证明，这次转型变成了系列的滑铁卢，全球普遍的失望评价把本作抨击得体无完肤。由于放弃了原来的2D操作方式，使得在复杂的系统操作面前，游戏的视角到了叫人难以忍受的地步，更不用说贯彻精巧的策略了。不但无法讨好FPS玩家，同时也让系列的老玩家找不到一丝原来的感觉。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG评分：—



画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 面目全非度：

古墓丽影：传奇

推荐指数：★★★★☆　UCG评分：24

■发售日：2006年4月11日　■发行公司：Eidos　■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人　■对应周边：无对应周边　■记忆要求：149KB

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　回归度：

Eidos在《古墓丽影》诞生十周年之际推出的这款作品可谓诚意十足，他们为劳拉找来了新的代言人、新的配音，劳拉的新造型也令人眼前一亮。由于受到了前作的影响，直到游戏发售的前一天，还有不少玩家对这款游戏抱着半信半疑的态度，而在游戏发售之后，一切的疑惑都被扫除了。本作不负经典之名，切实地做到了回归本源这一点。游戏的画面表现十分出色，游戏场景宏大而充满异国情怀，加上临场感十足的场景音乐，玩家很快便能融入到游戏当中。新加入的摩托车战以及"按键动作系统"也趣味十足。游戏难度不高，即使你不善长动作游戏也能轻松地将游戏打通，你也不会在游戏中碰上那些令人发指的谜题，整个游戏玩起来十分流畅。但游戏的流程较短，在操作、视点这些环节上仍存在不少的问题。虽然游戏拥有大量的收集要素，其中也包括了劳拉的新服装，但总的来说本作的耐玩度不高。



大神

推荐指数：★★★★★　UCG评分：29

■发售日：2006年4月20日　■发行公司：Capcom　■游戏类型：A・AVG
■游戏人数：1人　■对应周边：无对应周边　■记忆要求：169KB

画面：　音乐：　难度：　游戏性：　耐玩度：　创意惊喜度：

对于所有的玩家来说，以水墨画为基调的《大神》是一种新的游戏体验。在经历了两年的等待，神谷英树呈现给玩家们的是一部挑不出毛病的极品游戏。游戏里有很多很多让人眼前一亮的地方——独树一帜的水墨画风格、根据日本神话改造的暴笑剧情、极其丰富的隐藏要素……但这些都不是《大神》最大的亮点，CLOVER公司为这个游戏准备的"画笔"系统将游戏引入了另一个高度。在游戏过程中，玩家不仅可以使用画笔画风画水画太阳，更可以利用画笔系统对付游戏中的各个BOSS，画笔轻轻一挥，强敌应声而倒！一切只要是玩家能想到的战术，都可以用"画笔"系统去实现，对于一款游戏来说，绝对没有比这更美妙的事情了。另外值得称赞的是游戏的背景音乐，充满了传统风味的音乐与游戏场景配合地恰倒好处，给人留下了深刻的印象。



罪恶装备 XX SLASH

■发售日：2006 年 4 月 13 日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：43KB



“《罪恶装备》系列”凭借其个性化的角色、爽快的战斗、华丽的画面以及吸取各家所长的系统在玩家心目中留下深刻印象，并一跃成为目前主流 2D 格斗游戏。最新推出的正统续作《罪恶装备 XX SLASH》保留了该系列人物极具个性，招式华丽的特点，还加入了两名新角色——圣堂骑士SOL和人造少女A.B.A。另外针对玩家的意见以及“Reload版”的综合状况对游戏的平衡性进行了进一步的修正，并给每名角色都增加了新技。系列的老玩家自不必说，新玩家们也不妨以本作为契机体会一下2D格斗最高峰的魅力吧！

推荐指数：★★★★★ UCG 评分：26





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 战斗绚丽度：

勇者斗恶龙 少年杨格斯与不思议的迷宫

■发售日：2006 年 4 月 20 日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：651KB



作为“《勇者斗恶龙》系列”的外传式作品，游戏很巧妙的将其和“《不可思议迷宫》系列”的特色完美地结合在了一起，总体的表现并没有让广大FANS失望。随机生成的迷宫，数量庞大的怪物同伴，复杂但却有趣的怪物交配都足以谋杀掉玩家大把的游戏时间，当然游戏的难度也并不低，在通关一次后会追加限制条件极其苛刻的隐藏迷宫，游戏也从此时开始更注重运气成分，常常一次操作的失误就会令数小时的努力化为乌有，因此最后完成任务后的成就感也无法用语言来形容，拥有超强毅力的玩家往往能体会到游戏更多的乐趣所在。

推荐指数：★★★★☆ UCG 评分：25





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 挑战极限度：

鬼魂力量 VS 混沌时代

■发售日：2006 年 4 月 20 日 ■发行公司：Idea Factory ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：80KB



这是IF自建社以来做的第一款格斗游戏，这也是IF继和乐升合作之后，又一次和中国公司台湾IGS合作的游戏。这部作品题材还是选用了IF的镇社之宝——《永无大陆》系列，作品中集合了系列的人气人物，开始了一场大乱斗。评心而论，该游戏因为使用的是IGS自己6年前开发的基板，所以在声光效果上大大逊色于现在的2D格斗游戏，但是较好的操作性和手感以及超高的角色人气还是使其在日本市场站住了脚根，而隐藏角色的出现让人大呼过瘾。移植的PS2版和最先推出的街机没太大区别，而且该游戏还准备在8月推出PSP版。

推荐指数：★★☆☆☆ UCG 评分：—

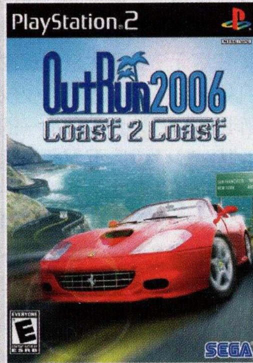




画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 只针对FANS度：

OutRun 2006：海岸漂移

■发售日：2006 年 4 月 25 日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～6 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：67KB



这是款带着浓郁SEGA风格的游戏，为我们奉献的是一种仿佛真的可以用来呼吸清爽氛围，和别处难以寻觅的舒畅感觉。本作可以看成是《OutRun 2》和《OutRun 2 SP》的结合作品。不但收录了前两作的12部极其拉风的法拉利跑车，而且又将前两作的所有30赛道也囊括进来。美中不足的是，本作在画面上有所欠缺，而且在操作手感上也与2代稍稍有所区别。如果你拥有Xbox的话，那原2代是你最佳的选择，如果仅有PS2话，那本作也同样能让你体会一把本系列的迷人魅力。

推荐指数：★★★☆☆ UCG 评分：—





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 舒畅度：

FIFA 世界杯 2006

■发售日：2006 年 4 月 24 日■发行公司：EA ■游戏类型：SPG
■游戏人数：1～8 人 ■对应周边：对应 PS2 网络套件和多重对战连接器■记忆要求：113KB



很多人都尝试将《FIFA》和《WE》进行比较，得出的结果往往是有类似的地方，但是也各有千秋。当《WE》在PS2末期遇上瓶颈而原地踏步时，《FIFA》却在大踏步地迎头赶上。这款《FIFA世界杯2006》就是一个保持了《FIFA》一贯的强项——授权、解说、赛场气氛，而又在拟真度上逼近《WE》的世界杯大热作品。毫无疑问，《FIFA》在授权和解说这两点上是无懈可击的。全世界的足协都将聚集在FIFA的旗帜下，而当你听着富有世界杯播报经验的老牌解说员清脆利落地读出球员的英文名时，那种感觉是《WE》里似是而非的日文片假名难以相比的。在系列接下来的发展道路中，《FIFA》要做的就是如何充分发挥自己的长处的同时，借鉴《WE》的可取之处。

推荐指数：★★★★☆　　UCG 评分：24



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　世界杯热度：

格斗之王 最强冲击 2

■发售日：2006 年 4 月 27 日 ■发行公司：SNK Playmore ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2 人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：83KB



本作是著名画师FALCON担任游戏制作人后的第一部作品。游戏采用3D画面、2D玩法，系统方面保留了按键式的连续技，还追加了裁和超级取消系统。尽管游戏在对战性方面仍有一定问题，但丰富的附加模式完全弥补了这个不足。不但有在限定条件下打倒对手的挑战模式，还有单挑推土机、大战合金弹头式的搞笑模式。游戏的出场角色共计38名，数量可谓相当惊人。而每位角色又有16件服装，总共就有608 件服装，其中还有众多ACG 角色的COSPLAY服饰，令人叹为观止。就算你对FTG没有什么兴趣，一样可以在游戏中找到乐趣。

推荐指数：★★★★☆　　UCG 评分：24



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　服装出众度：

世界足球 胜利十一人 10

■发售日：2006 年 4 月 27 日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：SPG
■游戏人数：1～8 人 ■对应周边：对应PS2多重对战连接器■记忆要求：1224KB



每逢世界杯前夕必定要推出一款作品，这已是系列的传统。但是与1998年和2002年相比，这款2006年的《WE10》注定无法给广大球迷玩家留下深刻的印象。曾几何时，“《WE》系列”仅仅凭借一个球星的新动作就可以作为最大且惟一的卖点发售；曾几何时，“《WE》系列”仅仅凭借几个新加的授权俱乐部就可以作为最大的卖点之一进行宣传。从一到十，“《WE》系列”在拟真的道路上是越走越窄，而且还出现了反复不定，进一退二的现象。△直传和99制能力项这种无论在足球技术层面还是系统改进层面上都堪称具备划时代意义的举措，如今都已成为尘封的历史。“《WE》系列”已经悄然进入了它的瓶颈期，在这个时期内我们看不到有任何崭新的理念出现，寄希望于主机平台的更迭而促使游戏本身产生本质性的改变也是不现实的。因为，《WE》与其他游戏不同，这并不是提高声画享受这样相对简单的问题，而是如何将真实足球与游戏性完美结合的艰辛求索之道。

推荐指数：★★★★★　　UCG 评分：29

画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　瓶颈度：

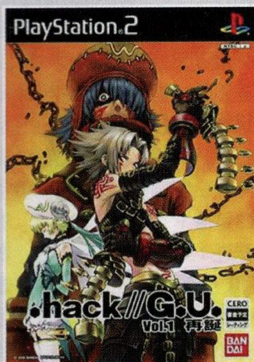






.hack//G.U. Vol.1 再生

■发售日：2006年5月18日 ■发行公司：Bandai Namco Games ■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人
■对应周边：对应《.hack//fragment》及《.hack//恶性变异》4作记录 记录对应Terminal Disc ■记忆要求：488KB



"《.hack》系列"从来都不是省油的灯，《G.U.》宣布发售的时候就已经言明要以"三部曲"的形式来发售，因此在本作中玩家根本无法获得关于这个游戏的全部信息。不过从本作来看，"《.hack》系列"不仅在游戏画面上进行了大幅度调整，战斗方式也进行了翻天覆地地变化。虽然本作仍然采用了三人组队的战斗方式，不过战斗的爽快感与之前根本无法同日而喻，战斗强调了动作要素，因此衍生出来的战斗方式更加多样化，而且新增加的Tension槽系统更增加了战斗趣味，如果游戏不是分三部分发售的话，完全可以称得上一部完美之作。

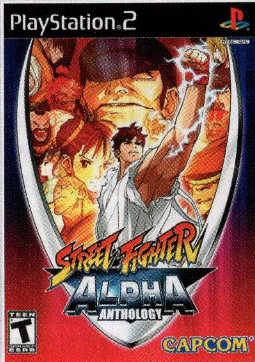
推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 战斗爽快度：

街头霸王 ZERO 战士时代

■发售日：2006年5月25日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：280KB



《街霸ZERO》作为"《街霸》系列"的一个重要分支，在格斗游戏的历史上也有非常重要的地位，本作并不是该系列的最新作，而是集合了全系列作品的一款合集性质作品，而且每一代作品的各个版本也都收录其中，可谓是真正的"《街霸ZERO》大全"。除了忠实移植之外，Capcom还为游戏新增了许多原创要素，例如可以修改游戏系统，并追加了新的战斗系统，甚至可以使出《街霸Ⅲ》的招牌技BLOCKING，可谓诚意十足。此外，另一款极受欢迎的《街霸》派生作品《口袋战士》也加入《战士时代》，成为玩家的饭后甜点。

推荐指数：★★★★★ UCG评分：－



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 移植度：

娇蛮之吻

■发售日：2006年5月25日 ■发行公司：PrincessSoft ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：228KB



随着PS2步入后期，越来越多的恋爱类游戏开始大量充斥着市场，而由PC平台移植到PS2的本作可以说是这段时期素质较高的一款。通过语言、动作等塑造角色的性格是本作最大的亮点。有这些高傲、倔强等强气性格的女主角在，你绝不会感到冷场，而剧情的编排也充满了搞笑、热闹的情节。游戏中玩家身边的女主角初期都是趾高气昂，而随着与玩家的相处，这些女孩的性格将会发生微妙的改变。移植到PS2上后不仅增加了游戏的剧情以及CG，更新增了一名强气的女主角——近卫素奈绪，强烈推荐给有一定日文阅读能力的玩家。

推荐指数：★★★☆☆ UCG评分：22



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 娇蛮程度：



君吻

■发售日：2006年5月25日 ■发行公司：Enterbrain
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人

玩家要通过自己的努力争取能够成功告白！游戏中登场女孩的性格可以说是包含了经典恋爱游戏的所有类型，而她们无论是爱好还是擅长的东西都有很大不同。为了体现这一点，本作采用了全新的对话系统，玩家要从总共10个种类的话题中选择一个，而根据两人之间好感度的不同，之后的情节以及可对话内容都会有相当大的变化。

推荐指数：★★★☆☆



新豪血寺一族 烦恼解放

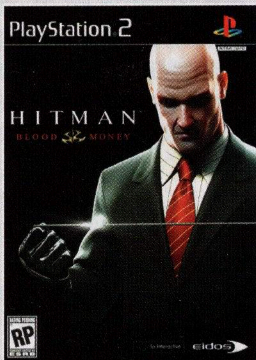
■发售日：2006年5月25日 ■发行公司：Excite
■游戏类型：FTG ■游戏人数：1人

系列的第8款作品，能够利用网络进行对战是本作最大的卖点。游戏的画面只能用朴素来形容，并没能抓住玩家的眼球。除了继承前作中的变身、恶搞等传统外，作品在本质上并没有什么突破。新引入的卡片系统也是被众多游戏套用过，对于系列的老玩家来说，游戏缺乏诚意和新意，而对于新玩家来说作品又显得内容过于单薄，缺乏大作气势。

推荐指数：★★☆☆☆

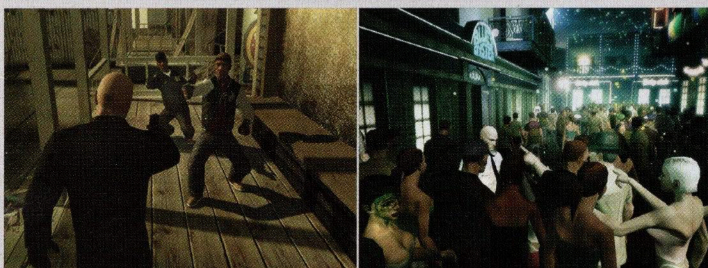
杀手：血钱

■发售日：2006年5月30日 ■发行公司：Eidos ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：2018KB



凭着独特的暗杀系统，《杀手》系列"在不少玩家的心目中占据了一席之地。同样是以潜入、暗杀为题材，《杀手》更强调以伪装来接近暗杀目标并无声无息地结束目标人物的性命，而如何在戒备深严的环境当中取得伪装所需的服装则是玩家首先需要考虑的事情。游戏的自由度很高，如何暗杀目标完全掌握在玩家的手中。游戏的难度较高，玩家通常要花上数个小时进行思考与反复尝试才能顺利过关，但在找到了突破口后，过关只是几分钟内的事情。值得一提的是本作的场景十分丰富，那些拥有海量NPC的场景更让人眼前一亮，但在操作感方面本作略显不足。

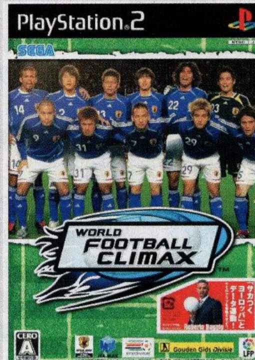
推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 暗杀度：

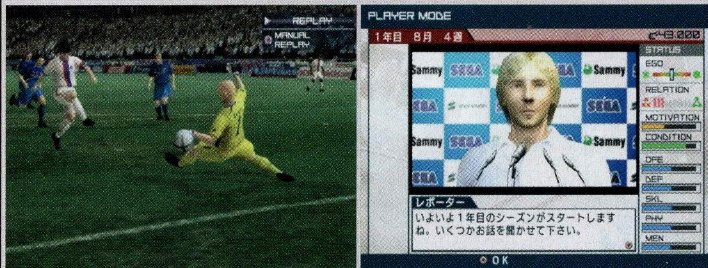
世界足球 高潮

■发售日：2006年6月1日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1～4人 ■对应周边：对应PS2多重对战连接器 ■记忆要求：400KB



千万别以为一窝蜂而上是商场大减价时的专利，世界杯就像是一个香喷喷的蜜糕子，在世界杯年无论任何东西只要和它沾边，摇身一变就能够摆上货架赚玩家的钱，就比如这款世界杯年的足球游戏《世界足球 高潮》。理念借鉴了《足球人生》，操作源自于《WE》，独自开发了个1对1系统，结果还因为1对1的特定视角与比赛整体视角结合不佳，而落得个"比赛节奏杀手"的骂名。本作强调足球在1对1时的各种应变，本意是好的，可惜却因展现手法的欠佳而使得整体节奏被这些频繁的1对1切得支离破碎。这是世界杯年的游戏业界中的一种快餐式产品，就是所谓只图眼前小利而仓促上马的反面典型。

推荐指数：★☆☆☆☆ **UCG评分：17**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 仓促上马度：

SUNRISE 英雄谭3

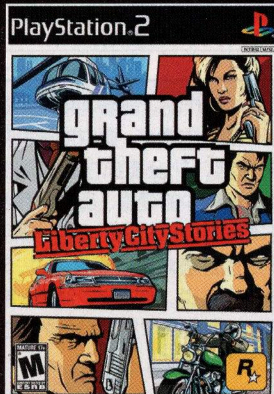


■发售日：2006年6月1日 ■发行公司：Sunrise Interactive
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1～2人

以PS2末期的标准来看，本作的表现实在糟糕。低分辨率的画面、简陋的系统很难让一般玩家喜欢上它！这次游戏的形式为标准的回合制RPG，战斗采用最传统的背后视角形式（类似《勇者斗恶龙》）。敌我双方在使用各种武器攻击时都会播放一小段动画，不过可惜的是动画是以窗口的形式显示的，而且窗口的尺寸相当小，缺乏魄力感。

推荐指数：★★☆☆☆

横行霸道：自由城故事



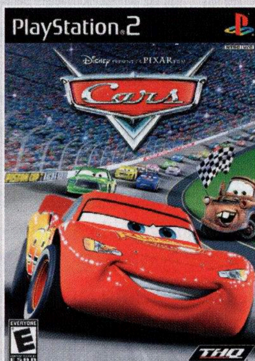
■发售日：2006年6月6日 ■发行公司：Rockstar Games
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

作为一款由PSP移植到PS2上的游戏，本作的画面比PS2上其他的《GTA》系列游戏逊色原是意料中事，但Rockstar却没有为PS2版添加任何新要素。虽然如此，本作亦不辱《GTA》的名号，有各式各样的交通工具供玩家使用，游戏内容也相当丰富。如果你没玩过PSP版的《自由城故事》又喜欢《GTA》，本作还是值得一玩的。

推荐指数：★★★☆☆

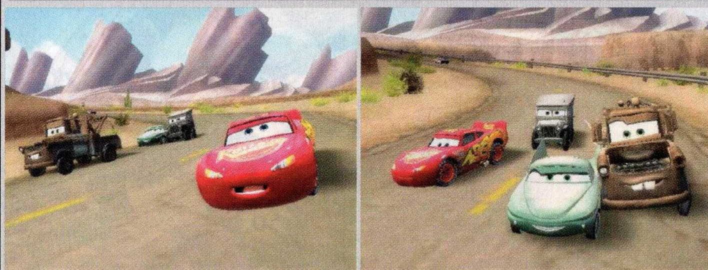
赛车总动员

■发售日：2006年6月6日 ■发行公司：THQ ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：233KB



3D动画界泰斗Pixar所创造第7部作品照例又被搬到了家用机上。拟人化的汽车造型足够俘虏众多玩家。游戏与电影原作在整体保持了一致的风格。有了电影作为强大的后盾，游戏在动画、声效等方面的表现可以说是无懈可击。游戏在基础的赛车模式并没有难为玩家，难度都十分平和。只要你稍微玩过赛车游戏就可以轻松上手这款游戏。附加的任务内容比较中规中矩，并没有给人物超所值的感觉。对于一款动画改编的游戏来说，游戏的表现还是值得肯定的，作为电影的一种良好的补充形式推荐所有看过电影的玩家去玩玩。不过对于高要求的玩家来说，本作只能算小品级别。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：19**



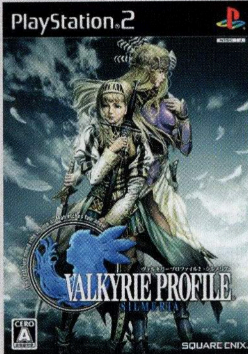
画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 忠实原著度：

女神侧身像2 希尔梅丽娅

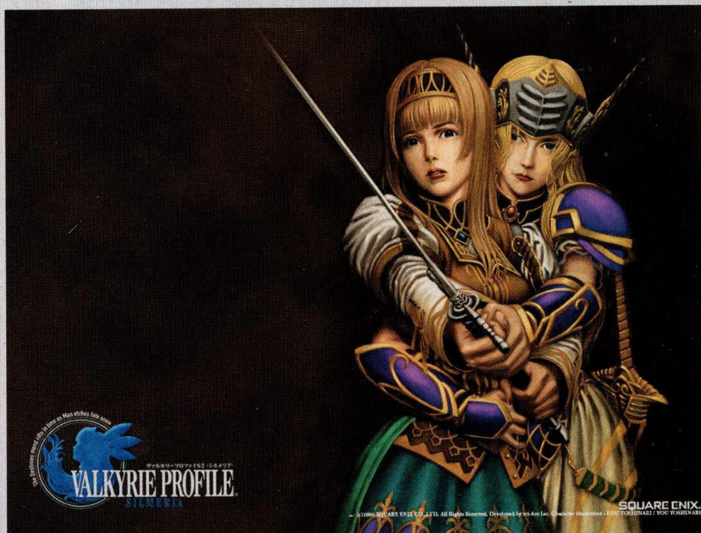
■发售日：2006年6月22日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：67KB

推荐指数：★★★★★ UCG评分：29

画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 女神耐度：



tri-Ace两大镇社之宝的作品之一，在距离前作7年之久后终于推出了游戏的续作。本作的故事发生在前作的300年前，主角为迪万城的公主阿莉莎，而她的体内却寄宿着命运三女神的三妹——女武神希尔梅丽娅。作为tri-Ace游戏的精髓——战斗，这一要素在游戏体现得淋漓尽致。地图模式和攻击模式两个模式的自如切换以及地形的利用，让本作的战斗很有战略性，而爽快的操作更是让人不能自拔。每个角色的决之技都超华丽无比，让游戏集刺激性和观赏性为一身。本作中战魂的剧情被大幅度削弱，除了解放之后以及人物履历几乎看不到他们的剧情，这也许是在强调主线的基础上的刻意之举。因此本作的剧情争议很大，主要的问题都集中在战魂身上。光子系统非常有创意，但有时过于强调动作要素却给玩家带了一些不便。游戏的隐藏要素依旧非常丰富，隐藏迷宫的多周目以及高难度更是让玩家乐此不疲。





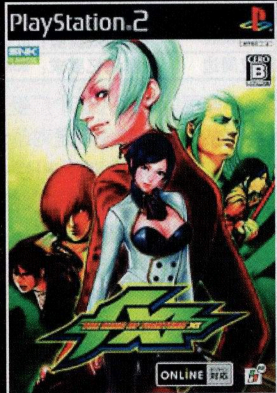






格斗之王XI

■发售日：2006年6月22日 ■发行公司：SNK Playmore
■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人

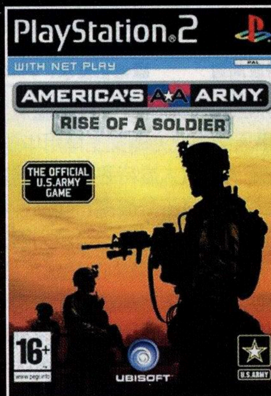


本作的街机版充分活用了Atomiswave基板的性能，在画面上有着很明显的提高。技能槽、梦幻取消、对战优势这3大新系统的引入，使得游戏的玩法也和过去有很大不同。PS2版除了有混音BGM、网络对战这些必备元素，还增加了新场景、新结局，并加入了7名PS2版独有角色，使得角色总数达到47人！其移植可谓相当用心。

推荐指数：★★★☆☆

美国军队：士兵的成长

■发售日：2006年6月27日 ■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



原作是美国军队号召年轻人参军而制作的免费游戏，由于制作水平不错，成为PC上最多人玩的PC军事战术战斗游戏之一。育碧与美军联合开发的家用机版中，玩家扮演一位刚刚加入军队的新兵，通过各种训练成为为特种部队的一员。游戏中没有固定的发展路线，玩家可以自己选择成长方向。除了单人游戏外，本作也支持16人网络模式。

推荐指数：★★☆☆☆

格斗美神 武龙

■发售日：2006年6月22日 ■发行公司：NBGI
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



Namco与Bandai新婚之后的一款动漫改编作品。Bandi提供2D性感美少女原型，Namco凭借其技术造诣将其3D化。结果就是我们在这款作品中看到了大量《铁拳》的影子。美少女武龙一招一式都会让熟悉《铁拳》的玩家尖叫起来，游戏剩下的就是无聊的重复。

推荐指数：★★☆☆☆

合金弹头3D

■发售日：2006年6月29日 ■发行公司：SNK Playmore
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人



《合金弹头》十周年纪念作品。续《KOF》之后，SNK Playmore再次尝试把经典2D游戏改制为3D，并增加了诸多要素。比如四名角色的育成，以及利用所搜集到的矿石来改制合金战车（METAL SLUG）等等。但游戏从2D到3D的改变实在太大——2D版《合金弹头》的爽快感在这里很难找回。尽管如此，系列粉丝仍值得一试。

推荐指数：★★☆☆☆

超龙珠Z

■发售日：2006年6月29日 ■发行公司：Bandai Namco Games ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：107KB



这几年业界又刮起了一股龙珠风潮，而这款最新作品《超龙珠Z》却以回归正统格斗游戏的特色使其在众多龙珠游戏中鹤立鸡群，取得了不错的口碑。因为本作并不是强调动画原作中那种核弹级的惊人破坏力，所以游戏的画面并没有前几部龙珠游戏来得火爆。正统的指令输入方式以及比较严谨的招式系统让玩家体会到的是3D格斗游戏的对战乐趣。由于是街机移植作品，游戏并没有令人期待故事模式，好在原创的成长系统和角色编辑模式弥补了这一不足。如今格斗游戏的可选角色是越来越多，而本作加上6位隐藏角色也只有16人可选，对龙珠迷来说是一个遗憾。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 正统3D格斗度：

伊莉丝的工作室 伟大的幻想

■发售日：2006年6月29日 ■发行公司：Gust ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：350KB



作为系列的最新作，游戏清新的风格和天籁般的配乐仍然十分出色，而剧情的推进方式则改为了“任务委托”和“异世界探索”相结合的方式。系列最核心的调合系统也做出了大胆的革新，不但引入了“调合等级”的全新概念，还为原本只通过宝箱获得的”配方书“追加了任务奖励和物品调查两种新的获得途径，因此如何在有限的探索时间内完成任务获得并调合材料用于调合则成为了游戏中玩家最需要仔细思考的问题。改变玛娜形态的战斗方式也首次在系列中出现，但本作中登场玛娜却只有8位，和以往的13位比起来有明显的缩水，不得不让人感觉到一丝遗憾。

推荐指数：★★★★★ **UCG评分：25**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 系统趣味度：

影牢II 暗之阴影

■发售日：2006年6月30日 ■发行公司：Tecmo ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：64KB



经典陷阱游戏的正统续作，游戏的重点当然是陷阱，操作手无缚鸡之力的女主角用华丽、威力强大的陷阱连技将敌人虐待致死实在是发泄的好方法。游戏的难度不是很高，而各种陷阱的巧妙组合更是拍案叫绝，特别是威力强大的“暗之阴影”陷阱，堪称陷阱中的超必杀技，其演出效果以及威力及残忍度都给人视觉和心理上的冲击，游戏的流程并不长，随时拿得起放得下，很适合短时间休闲，不过游戏整体的光线偏暗，玩久了可能会觉得有些压抑，所以最好适可而止。另外，游戏有多结局，而历代女主角的换装也是一个很大的亮点。当然，陷阱收集更是必不可少。

推荐指数：★★★☆☆ **UCG评分：23**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 阴暗度：

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

■发售日：2006年7月6日 ■发行公司：PrincessSoft ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：95KB



作为最终章，本作可以说是为这个广受关注的系列画上了圆满的句号。首先就是对备受争议的人设进行了改变，相信对于相当多KOS-MOS的支持者来说这绝对是最主要的。做为系列的终结，本作为我们揭开了前两作所遗留下来的种种谜团。而在战斗方面游戏与前作的差别较大，其中机甲战的“EN消耗”便是最明显的：玩家可以根据EN自由决定攻击方式以及次数，用最有效的进攻消灭最多的敌人。另外游戏中对各种资料的收集也是相当丰富，从角色资料到机体3D建模应有尽有，对于想要系统地接触这个系列的人来说，具有相当重要的参考价值。

推荐指数：★★★★☆ **UCG评分：24**



画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 剧情庞大度：

女神异闻录 PERSONA3

■发售日：2006年7月13日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：67KB



和《恶魔召唤师》一样，《女神异闻录》也是《真·女生转生》最为成功的一个分支系列，而本作正是此系列的最新作。和之前的《数码恶魔传说》一样，本作启用了大量知名声优，并制作了大量优质的过场动画，计划以此来吸引更多新的玩家。不过比较遗憾的是，相较于系列的前两作，虽然保留了PERSONA卡片等经典要素，但是游戏的系统改变太多。学校生活以及发展社群获得PERSONA卡片的AVG部分比较有新意，但是随机生成迷宫、只有主角能够更换PERSONA等设定却给不少玩家带来了困扰。总体来说，本作还是值得一玩的。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：24



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
系统改变度：

捉猴啦！百万猴军

■发售日：2006年7月13日 ■发行公司：SCEJ
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人

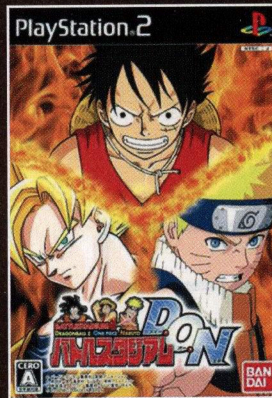


"《捉猴啦！》系列"外传作品。号称系列最强"比波猴"——本作中猴子们不再手无寸铁，而是装备了各种武器，整个游戏转为卡通式的战争氛围，玩家这次将与猴子展开激烈的战斗对抗。值得一提的是，故事模式中客串了同为SCE吉祥物的多罗猫(《到哪里都在一起》)。但或许是因为本作并非正统系列作，游戏的制作略显得漫不经心……

推荐指数：★★☆☆☆

斗技场 D.O.N

■发售日：2006年7月20日 ■发行公司：Namco Bandai Games ■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人

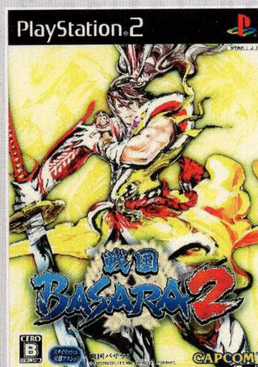


以三款大受欢迎的漫画作为最大卖点的FANS向格斗游戏，光是游戏中所有登场的经典角色和原汁原味的战斗舞台就足以让玩家大呼过瘾。游戏画面采用卡通渲染的风格来表现，并配合不同角色特定招式时的效果演示，画面极具魄力。游戏所追求的就是通过简单的操作尽情享受对战的乐趣，即使是格斗游戏苦手的玩家也可以乐在其中。

推荐指数：★★★☆☆

战国BASARA 2

■发售日：2006年7月27日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：143KB



加入了大量全新要素的2代，无论从哪个方面来说都远胜1代。游戏除了保留天下统一和自由合战外，还加入了故事模式和大武斗会，每个模式都有让人不得不玩的作用。游戏加入了6名新角色，而老角色的动作也均有不同程度的改变，部分角色更是有着彻头彻尾的修正。1代颇受争议的收集要素本作又有了新的变化，装备道具的数量上升到120种，武器的种类上升到8种，并增加了防具的设定。2P服装的设定尤其令人惊喜，配上不同的防具还会产生新的变化。不过游戏的隐藏要素太花时间，对于完美主义者来说绝对是个恶梦。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：25



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
爽快度：

恐怖惊魂夜3 三日月岛事件的真相

■发售日：2006年7月27日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：200KB



Chunsoft是音响小说类文字冒险游戏的先驱，而"《恐怖惊魂夜》系列"正是该公司的一张王牌。本作是系列的第3部作品，与前作《监狱岛的儿歌》联系极为紧密，交待了三日月岛事件的真相。本作最大的一个特点就是采用了全新的多主角时间流程形式，以多名角色共用的视角来审视同一个事件。游戏一共有90个结局，不过本作并没有前作那么多风格特异的番外篇。本作采用了时间表的形式来表现流程，察看分支时不如前作便捷。为了方便未接触过此系列的玩家，游戏中还同时收录了系列前两部作品的主线部分，老玩家也可以借此温故而知新。

推荐指数：★★★★☆ UCG评分：23



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
玄疑度：

PS2 游戏

让每一天都截然不同

PlayStation 2

巨像之哀，少女之声

——《汪达与巨像》制作人访谈



上田文人：导演
海道贤仁：制作人

——本作得到了相当高的评价呢，恭喜两位了。

上田文人（以下简称上田）：虽然发售后那段时间我正好到欧洲进行宣传，不过我在网上也看到了不少评价（笑）。许多人都说自己一般不买游戏，但一看到本作就觉得很感兴趣，因此买了下来，这让我感到尤为高兴。

——欧洲之行感觉如何？

海道贤仁（以下简称海道）：不管我们去到哪一个国家，都可以感受到那种丝毫不逊色于日本玩家的高度期待。

上田：给我印象最深的，就是每个国家的提问内容都不太一样。在德国，很多人提的都是技术上的问题，在法国则以设计方面的提问居多。但无论是在哪个国家，他们都会提同样的一个问题，就是问我们是否是将本作当成艺术作品来制作的。另外，国外玩家不像日本玩家那样总是会问起本作与《ICO》之间的关联性，这点也让我印象很深刻（笑）。

——有很多日本玩家都希望本作跟《ICO》有关是吧。

海道：其实我觉得如果能加上一点关联也不错。

上田：或许是因为《汪达与巨像》并不是那种大团圆结局，所以才会造成很多玩家转而向《ICO》追根溯源这种现象。尽管每位玩家的感受可能都不尽相同，但是如果导致没玩过《ICO》的人来玩《汪达与巨像》感觉没兴趣的话，那问题可就大了。像欧洲地区的负责人就曾经来请我把游戏标题改成《ICO2》，不过"ICO"其实是上一作游戏主角的名字，而且这个人在《汪达与巨像》中根本就没有登场。从商业层面来考量的话，我也不是不能了解对方想要这样取名的用意，但是关于这点我是绝对不会让步的。

——这也可以解释成当年的《ICO》真的令玩家非常感动吧。

上田：能够听到你这么说我很高兴。不过你记不记得，在本作中每当打倒巨像之后，都会有一些黑色的带状物体穿在汪达身上。虽然此时玩家依然可以操作汪达行动，但是却无法改变被黑色带状物穿刺的事实。我过去曾在很多地方强调过这一点，正因为无法反抗，所以才更让人感到悲伤。其实当初在设计结局时，我们也曾画过大团圆结局的分镜表，但是我觉得那种收尾方式实在是太过理想化，总觉得既然都犯下死而复生这种大忌了，就不该再做出大团圆结局，这样的剧情实在没什么意思。而且我也不认为自己还能想出比现在更好的大团圆结局。我们本来曾想过，需不需要设计成如果玩家的记忆卡中有《ICO》的存档的话就可以让结局改变的形式。而且单就结局而言，的确也有些部分是到现在我才想到"要是这样做的话就更完美了"……而我自己有时候也觉得，如果当初没有做《ICO》，说不定这次就会做出一个完全不一样的结局吧。所以这么来看的话，或许我自己也没有办法摆脱《ICO》的束缚吧（笑）。不过在我们自己的制作团队里面，觉得现在的结局比较好的人还是占了大多数。

——能否告诉我们打倒巨像后所听到的声音是什么吗？

上田：那其实是少女的声音。虽然并没有加上字幕，但其实在设定中是有含义的，少女是希望汪达能够停止他那错误的行为。

——原来如此，那么巨像的总数是从一开始就设定好的吗？

上田：一开始的时候是48座。当然不是真的设计出了48座巨像，只是想过这个数字而已。等慢慢精简到只剩24座时，我们就开始互相提出意见、构建模组。然后就进入了实际作业过程中。而为了提升每一座巨像的品质，慢慢地就缩减到了现在的数目。而在众多巨像的取舍上，我们是以当时的完成度以及攻略方法上是否重复来作为断定基准的，比如说如果有两座巨像在攻略起来大同小异，就会把其中之一删掉。

海道：或者是把两座巨像的要素整合在同一座巨像上，这样就会使攻略巨像变得更有意思。

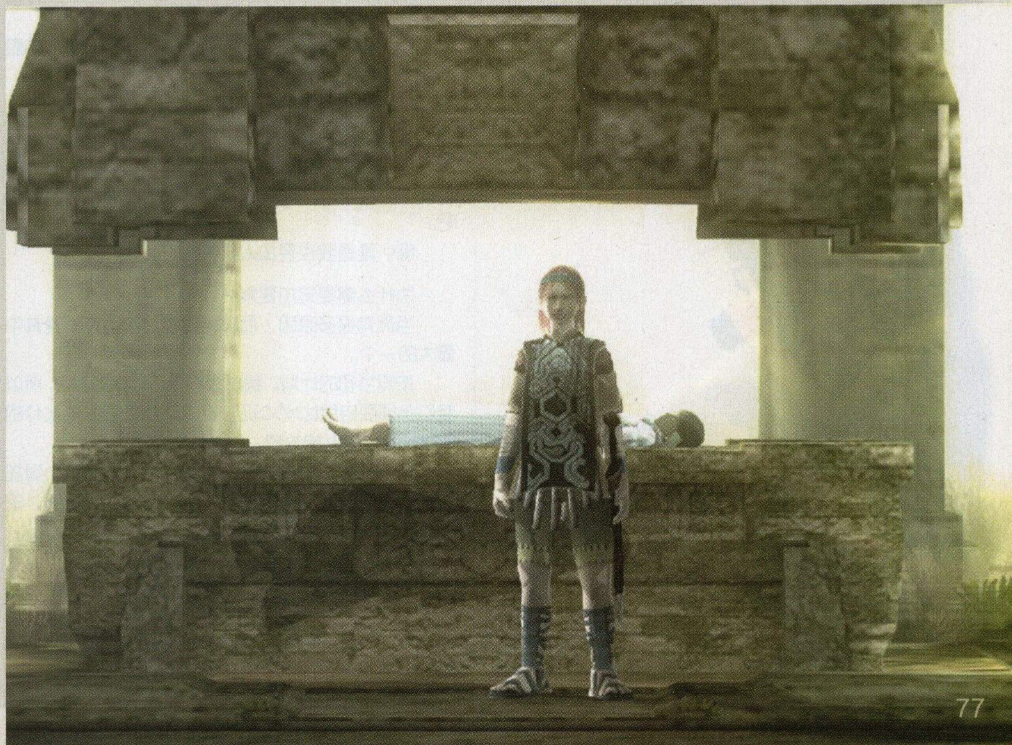
上田：当初我们曾想过设计一些并不需要打倒的巨像，但我后来觉得既然不用打倒，干吗要出现在这款游戏里？然后我们就从这个方向来检视，把所有的即使不是"巨像"也没关系的构想全都撤销了。也许有人还记得，在第一次新闻发布会上，我们公布的资料里也有一些巨像的图，其中以鸟型巨像跟蜘蛛型巨像的完成度最高，可是我觉得只为了打倒某座巨像而为主角设计特别的动作这种做法不够优雅，缺少了一种精致感。而我这个人又有一种倾向，就是会很看重游戏设计是否合乎一贯的理念，会不会不够优雅。用清除杂草这种说法虽然不太妥当，不过想要提升一款游戏的品质，的确是有必要切除掉各个多余的部分。

海道：巨像的数量与存在本身就是游戏设计的一部分，所以我们也觉得为了增加数量而反复使用同样的素材，这样反而会让作品变得索然无味，还不如让玩家有点意犹未尽的感觉。

——给人的感觉就是极力排除多余的部分，但应该不只是这样吧。

海道：如果想要追加什么东西的话后来再去加也来得及，所以要把肯定会放在游戏中的先做好。总而言之，是将重点放在完全确定的目标上。

上田：当时我和制作团队都觉得有些不安，还曾经想过要不要在地图上配置些什么东西。但是，如果设计成有种巨像必须先打倒某些杂兵来取得某种物品才有办法打倒，那么要是玩家遇见巨像时才知道自己缺乏了上述的某些要素，还要特地为了去取得这个要素而在地图上跑来跑去……我个人是无法容许这种事情发生的。而如果按照原预定可以在地图上直接选择地点的话，那就等于是白白浪费了这个庞大的地图。既然已经有了这种要爬到巨像身上来打倒他的构想，也有着宽广辽阔的地形，那我认为现在采用的方式就是必然的。而且我也认为，正是由于我们坚定不移地贯彻了这一点，才会令《汪达与巨像》获得这么多玩家的支持。



《生化危机4》PS2版 移植秘话

制作人访谈

第一章

2004年某月

程序员篇／米泽敏明

那是一项突如其来的指令……当时我们三名程序员刚刚结束了某个项目，好不容易才抽出时间想要休息一下，可突然又接到了新的任务——验证《生化危机4》(以下简称为《生化4》)是否能够移植。而且，在那时还没有任何制作人参与到这个任务中来。

我们的工作是验证《生化4》能否移植到PS2上，而最初的结论是——为NGC量身定做的这部作品很难在PS2上有所表现。

现在想起来，我们当时把这件事想得太简单了……

首先，我们为了验证移植进行了开发环境的调整等基础准备，同时借来了还在开发中的NGC版《生化4》的ROM，跟其他开发人员一起试玩。虽然之前看过几次游戏画面，但还没有亲自试玩过。

试玩过后我们三个人才发现，本次的移植并不像想像中那么容易。屏幕中出现的是完全超乎我们想像的、几乎完美地发挥了NGC性能的超大作。

不管是从内容上还是画面上都是"最完美的《生化危机》"。

"这……不可能吧。"

当时在和我们一起看游戏画面的松下(松下国臣)企划自言自语道："如果决定要移植到PS2的话，负责人员岂不是死定了？幸好我不负责这个项目……"

看来，这次的工作远比想像中难得多。



2004年某月某日

企划篇／松下国臣

就在我刚结束某项工作想要好好休息一下时，制作人把我叫了过去，并将正在开发中的《生化4》ROM递给了我。

"现在是不是闲着无聊？玩完后告诉我感想吧。"

之前我曾经看过几次开发中的游戏画面，而且我自己也对它很感兴趣，于是决定试玩。

而试玩过后的第一感想就是——惊讶。

"太棒了！没想到变化这么大！而且这么好玩！"

游戏画面、内容、系统……本作不管在哪一方面都给人一种焕然一新的感觉，而且完成度相当高。

不愧是三上(三上真司)导演——在试玩的过程中，我对三上导演的制作水平产生了由衷的钦佩。

在这个阶段还没有确定对PS2的移植，当我听说有几名程序员在验证本作能否在移植到PS2上时，便过去询问了一下他们的意见，不过，他们三个都只是用那种悲愤的眼神看着我……

虽然我跟他们说了几句鼓励的话，但三个人的脸色依然没有好转。

幸好我不是程序员……

可是，看来我并不是个幸运的人。大概玩穿一遍测试版的时候，总负责人过来对我说："对了，反正你现在闲得没事做，那就想想PS2版能增加哪些新要素吧。"

嗯？难道我也要加入移植组吗？

为什么需要追加要素？

当然有很多原因，而移植时间过长也许就是其中最大的一个。

按照当初的计划，移植大约要花1年的时间，所以我们必须要带给比NGC玩家晚1年才能玩到《生化4》的PS2玩家一些新的内容。

最初并没有想得太深，只是提案新的服装，增加武器等比较典型的追加要素。但随着时间的推移，追加要素的内容开始不断地膨胀。

我记得有一次曾给负责人进行过下面的提议。

"加入里昂使用寄生虫力量的'里昂变身模式'，怎么样？"

"这样会破坏里昂这个角色的形象，而且制作过程太麻烦。不行！"

"那么……阿什莉根据里昂的指示来进行游戏的'生化皮X敏模式'呢？"

"系统太复杂，超出我们的计划范围。不行！"

"那就……让雪莉作为阿什莉的朋友登场的'雪莉模式'！"

"像雪莉这样的珍贵角色，我们怎么让她在追加模式中登场，不行！"

就这样，我的这些建议都在负责人的一句"不行！"之下被否决了……

"这样吧……以路易斯的视点来进行游戏的'路易斯模式'！怎么样？三上导演很喜欢路易斯，也许他还会加入之前没公开过的新剧情！"

"嗯……这个想法倒是不错，但这个角色的形象还是有点单薄，虽然是重要角色之一……"

"说的也是，那就只有这个了——以艾达的视点来进行游戏的'艾达模式'！"

"……这个角色还可以。那么具体的提案是怎样的？"

"……我现在就开始想。"

由于考虑到开发周期、预算等各方面的要素，最终决定在"路易斯模式"和"艾达模式"之间推出追加要素。

那么，移植方面的进程又如何呢？

那时我曾去开发人员那里看了一下PS2版《生化4》的游戏画面。第一印象……非常不好。当然两款主机的性能差相当大，这也是没办法的事情。

我当时的感觉就是："这……能移植吗？"

而就在我感到心寒的时候，负责人从后面走到我身边拍了拍我的肩膀，满意地说道："艾达的企划不错……呵呵，祝贺你正式加入《生化4》的移植组！"

2004年某月某日

程序员篇／米泽敏明

之前我们向负责人提出，现在这个项目非常需要企划人员。而这次负责人总算听取了我们的意见，将一名企划调了过来。

更令我们兴奋的是，对方竟然是不久前曾假惺惺地来安慰我们的那个松下。

负责人带着恶魔般的笑容，以掌声迎来了新的企划。

"活该！你也逃不掉的！"

第二章

企划篇 / 松下国臣

在正式加入《生化4》移植组后，我重新审视了一下路易斯模式和艾达模式。为了"大胆地去享受隐藏在本篇中的另一个故事"，最终我决定加入艾达模式。

艾达模式的关键就是剧情的展开，必须要让玩过本篇的玩家感到新鲜才行。

我不断地重复了剧情的构成、分解、再构成的过程，在初期构思中光是剧情就超过了1个小时。结果……之后被负责人砍了一大半。

虽然企划的进度相对比较顺利，但移植方面难度相当大，几位程序员都相当痛苦。

光源表现方面不像想像中那么顺利，游戏画面整体发黑。表面贴图也比想像中要更加困难，而描画处理所需要的时间也不足。在这个阶段谁都怀疑究竟能不能移植成功。但是公司已经正式公布了移植事宜，我们已经没有退路了。

虽然我相信制作人最后会成功，但是2005年内完成移植……恐怕难度会相当高。

PS2和NGC的主机特色不一样，完全不一样。

而且当初在NGC上制作本作的时候根本就没想过移植到PS2上。所以一定要根据优先顺序去进行移植，要不然根本就没法完成。

于是我们经过与程序组商议后决定了本作的主题，那就是"确保GC版的游戏性"。

2005 年严冬

程序员篇 / 米泽敏明

丢帧状态依然得不到改善。再加上随着开发进度的进展，游戏中的各种动作也在不断增加，所以整个进程也变得越来越痛苦。

不过，真正的磨难才刚刚开始……

想减轻画面处理上的负担其实并不难。

只要不停地削减画面效果，直到不会丢帧为止。比如复杂的多边形会给帧数造成影响，所以建筑物全部改成直方体；场景中的花草树木全部拔掉，做一个宽阔的荒野；里昂和敌人的建模也全部用"豆腐"来代替，等等等等……

……但这是不可能的！这样的游戏谁会玩！

由于开发规模越来越大，程序员的人手严重不足，所以我们向上层提出了申请，要求增加程序员和制作追加模式的人员。

2005 年隆冬

企划篇 / 松下国臣

每天我都在跟程序员商议关于游戏丢帧问题的解决方案。

在程序员考虑程序高效化的同时，企划也要根据增加或削减游戏的内容来决定具体的对策。再加上预想中的必要人员和必要工程等，因此我们向负责人提出需要更多的制作人员。

向负责人的汇报：
设定师和音乐制作人需要GC版相关人员配合！
程序员需要再追加人手！
我们已经处于非常紧急的状态！

不过，有些环节只靠增加人手依然解决不了，而且这样的环节还挺多。

没办法，看来……我们只能祈祷幸运之神的降临了！

……当然我们不能只坐等幸运之神降临，还是先从村民出现时机的变更开始一点点进行改良吧……

2005 年寒冬

程序员篇 / 米泽敏明

终于有两名程序员加入了队伍中，而他们也马上进入高速验证和游戏效果的制作中，不久之后，里昂的激光瞄准线效果终于在游戏中实现了。

因为之前无法实现激光瞄准，所以瞄准敌人相当困难。这下各项内容的验证就会变得非常容易了。

之后，像是喷血、烟雾等效果也可以表现，游戏画面一下子变得非常华丽。不过，丢帧的问题也越来越严重……

此时，NGC版《生化4》终于发售了。日本国内以及海外的玩家评价都不错，尤其是在海外得到了相当高的评价。PS2版也不能输给NGC版，要加油啊！

但丢帧问题逐渐浮出水面，我们开始越来越绝望。

当初本以为我们三个人都对PS2比较熟，所以移植不会有太大问题。但现实就是这么残酷，现在笼罩在我们眼前的就是一片黑暗。

从下个月开始，刚刚结束NGC版《生化4》的制作人员会参与到我们的阵容，还要考虑给他们安排的工作计划……

2005 年暖冬

剧情影像班篇 / 小谷俊也

NGC版《生化4》的开发刚刚结束，我也终于获得了休假的时间。可就在我享受着美好的休假生活时，公司打来了电话。

休假期间公司打来电话……这肯定不是什么好事。因此前几回我就装作不在而不接电话。但因为电话不停地响起，所以最后我只得不情愿地接起了电话。

公司说从下个月开始要做与动作捕捉相关的事。看来，我的工作都已经被安排好了。

才刚刚结束NGC版《生化4》就……

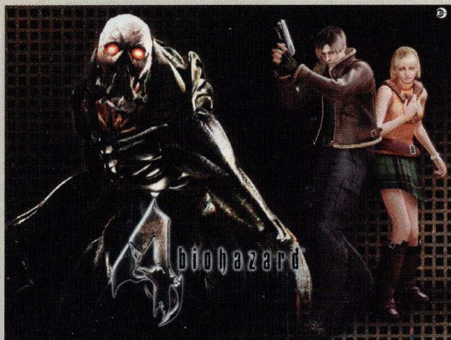
看来我的噩梦依然在持续中……

第三章

2005 年 3 月某日　阴转晴

背景设计师篇 / 吉井英郎

当NGC版《生化4》的制作进入最终阶段时，我听说了本作会移植到PS2上的消息。





当初我还以为只是开玩笑，但自从工作室里来了三名陌生的程序员时，我才明白原来这是真的。

移植到PS2上？可能吗？

《生化4》在全世界各个媒体都受到了极大好评，我们也因它感到自豪。但正是因为游戏开发平台是我们已经掌握得驾轻就熟的NGC，所以才能够做得如此出色。而反过来，PS2对我们来说就完全是一台未知的主机。

关于设计师方面，上层的指示是最好由NGC版的设计师来负责，于是我们就成为了PS2版的正规制作人。我从企划处拿到了一张图，图中有多边形数、光源数、敌数、角色数等数据，关于背景方面也有适应值。这让我感觉有点怪怪的，因为我们开发部一般不会采用按照这些理论来进行开发的体制。

……但是我马上就理解了，这项工作比想像中要困难得多！

游戏画面重制部分的目标就是"在保留原有画质的情况下从数据方面降低丢帧问题"。作为一名设计师，这样的目标决不是最理想的。而且还要专门为PS2版增加隐藏要素，想起来就头疼。

……但是，我已经下定了决心。

"绝对不能让画面和NGC版相比差很多！我们是制作了《生化4》的优秀制作人！我们绝对不会推出一款不及格的作品，也不想坏《生化4》的名声！决不能让全世界的《生化》FANS感到失望！"

虽然还有很多很多不稳定要素，但是背景制作终于开始了……

2005 年 3 月某日　阴

角色设计师篇 / 近藤泰代

在短暂的休假之后，我来到了PS2版《生化4》移植组。而在从程序员那里得到相关数据后，我也开始重新审核起PS2版专用的角色设计。

通过反复的验证，最后得出的结论是由制作人亲自去调整数据的效率最好。

本作的最大亮点——裙装艾达已经制作完成，在



测试画面中也可以看到她。为了减轻PS2的负荷，裙子边缘的动态部分并没有采用开发工具的程序，而是亲自用手工去制作。

角色自然是最受关注的存在，所以角色的画面质量下降的话后果会很惨。幸好我曾经参与过PS2游戏的开发，对这方面的工作有一定的经验(虽然已经忘得差不多了)。于是我决定大胆地从正面挑战。

企划篇／松下国臣

之前一直都只存在于理论中的高速化计划终于进入了实际操作阶段。

在无数次的失败中，我们得到了宝贵的经验教训，而这也令经过改进后的画面和当初相比有了显著的变化。不过，有些关卡的多边形数量依然过多，还出现了严重的丢帧现象。必须想出对策来才行。

2005年3月某日 雨

程序员篇／米泽敏明

NGC版开发小组开始加入到PS2版的游戏制作中了。设计师为了让NGC版《生化4》进一步适应PS2平台，决定从零开始重新制作。

到目前为止的程序都是使用之前的数据，但是为了在PS2平台上实现最好的画面，还是需要优秀的制作人从头开始制作。

新加入的隐藏要素企划已经完全确定了。由于PS2版比NGC版晚一年，所以必须要加入崭新的要素来吸引玩家，因此所需要的人员数比想像中还要多。

很快，就有11名程序员参与到本作的制作中了。这是有史以来第一次在一款移植作品中出现如此多的程序员。

不过，虽然加入了这么多人员，但帧数问题依然没有解决。负责程序的西村(西村悟)也想不出什么好法子。之前他是利用"酒精的力量"来发挥实力的优秀程序员，但这次连他也想不出什么好的解决方案了。

2005年3月某日 阴间雨

程序员篇／西村悟

负责高速化的问题已经有几个月了吧，还是觉得最初的样式是难度最高的工程。

大量的数据加上与之完全不匹配的NGC系统，上层的命令是在1个月内搞定，还好总算是按期完成了，而且我自以为自己完成得还不错。

至于画面效果方面，最开始也认为无法用NGC的数据来处理，但还是把这些东西初步搞定了。最后，我以患上失眠症和酒精依赖为代价，终于完成了结合器(conberter)。

可是，最不愿意看到的事情终于发生了，那就是不管怎样调整都提高不了画质。虽然不断地提出方案，但却始终没能很好地解决。

这个时候，NGC版的制作阵容参与进来了。尤其是负责游戏画面的制作人，在他们的努力之下我们终于开始找到关键所在，逐渐开始提高进度。

第四章

2005年4月某日

背景设计师篇／吉井英郎

我当程序员已经有很长时间了，一般来说，在制作初期感到不可能做到的事，最后依然会顺利完成。迄今为止，我还没遇到过完成不了的事情，这次应该也没问题吧。

那时公司内各部门都认为《生化4》不可能移植到PS2上，我们小组当然也不例外。就在这种不安和疑问交织的情况下，我们进入了《生化4》的移植组。



开发人员逐渐集结起来，移植小组变得相当庞大。因为这次的移植不仅仅是简单的移植，而是近乎重新制作这款游戏。

首先是把数据全部解析，从里面把不必要的数据去掉，再将数据重新构筑。我们重新选定了多边形数、贴图数以及角色数，把无用的数据用手动操作来修正，减轻数据上的负担。但决不能让画面的素质降低。有时候去掉1000个多边形就花了整整两天。

具体的修正部分有应用视角的距离来削减画面的解析度，但又不能让玩家在游戏中感到解析度降低。另外从某一视角上看不到的部分我们就把它隐藏起来，减少主角身上的光源。

就这样经过漫长的修正，剩下的部分就用软件来轻松处理……那是不可能的。

下一部分就需要各部门开发人员的经验和技术实力，在制作过程中要把NGC版放在旁边互相对比。

从这个时期开始可以从实际的游戏画面来进行调整，进度开始提高起来。

这时候我们感到可能性虽然小，但希望总算是出现了。

不过，丢帧问题除外……

2005年4月某日

程序员篇／西村悟

还是老大(吉井英郎)说得好。大家的心理压力也减轻了不少。由此我也领悟到游戏制作中重要的还是人与人之间的交流。

但是丢帧的问题依然没法解决。CPU方面的丢帧问题由其他部门的人员来负责，而描画方面的丢帧问题只能自己去解决。这对我们来说是最大的难关。

此时我惟一的安慰，就是所有制作人都在同情我要解决的丢帧处理问题。我找到了游戏画面负责人，讨论关于丢帧处理的解决方案。按照计划提高画面素质的调整已基本上结束，进程也开始变得流畅。

但是在画面素质方面就需要有进一步的提高。就这样，我在严密的计划中不停地写程序，不停地写程序……可是，丢帧问题依然无法解决……

周围也开始出现不安和焦急，而此时，我忽然产生了一种全新的想法……

2005年4月某日

剧情影像班篇／小谷俊也

为了在E3展上演示，我们需要制作一篇追加的过场影像。

由于这次有艾达的追加剧情，所以我们从中挑出了一些好的场面进行制作。

看来其他部分在画面和音乐方面的处理非常吃苦。

这次的剧情影像采用的是播片形式。虽然最初是打算用即时演算画面，但是当时图像处理还是个很大的难关，所以只好用播片来代替。

到目前为止，只有我们剧情影像班依然在之前的制作环境下制作。当然游戏画面方面没有任何理由去削减，所以难度比想像中高很多。

在追加了两名成员后，我们正式开始了制作。虽然此时制作人比制作NGC时少了一半左右，但都是精锐中的精锐。

说到追加剧情就要提到艾达，说到艾达就要提到裙装艾达。为了让游戏在娱乐性与严肃性间取一个平衡，全体剧情制作人员一直都在拼命地控制裙子的动作，努力让艾达在不走光的情况下带给玩家舒心的视觉享受。

2005年4月某日

角色设计师篇／近藤泰代

我们给艾达的追加剧情制作了一个需要艾达专门对付的BOSS——克劳撒，同时也开始了新服装的制作。

此时我都已经不知道通关几遍了，因为总是要照顾在一起的阿什莉，所以开始感到有点烦躁。其实为了解决这一点，我很早就提出过制作无敌阿什莉的方案。

那就是从制作人的大爆笑中诞生的铠甲阿什莉——无敌的铠甲少女。

虽然个人认为比较有意思，但是我想这样的话可能会破坏世界观。所以之前没有采用过这个方案。不过，这次意外地用上了……

里昂的新服装也尝试了不少比较有意思的。比如说只要受一次敌人攻击衣服就会破，变成只穿裤衩(裤衩面上还带有桃心的标志)，或者可以二段跳，或者在陆地上也可以使用矛枪等等……总之想到的全部都是破坏里昂形象的搞笑类设计。

之后当我们冷静下来时，又开始重新检讨追加服装问题。

如果做"搞笑类里昂"的话，里昂的FANS会不会接受呢?

然后周围就开始提出"制作里昂时的最大主题就是帅气，不能做这种搞笑类的东西。"

虽然第一眼会觉得很搞笑，但时间一长可能会觉得很没意思。

接下来开始注意的是里昂的武器。"里昂举起武器的时候要让他显得更帅气"，我就从这一点开始重新调整新服装的方向性。虽然变化不会很大，但为了不给程序员带来负担，所以我偷偷地自行制作了追加动作。

可能有不少制作人还不知道，为了新服装我还专门拍摄了动作捕捉。当然，只要是为玩家奉献，这些都不算什么……

2005年4月某日

企划篇／松下国臣

在大家顺利地完成了各自的游戏制作时，追加剧情"the another order"几乎还在原地踏步状态。

估算一下"the another order"的工作量，通常的话要制作3～4个月。但是如果本篇的移植失败，追加剧情也就白做了。

因此我决定，干脆在4月末等正式的移植工作开始之后，利用剩下的两个月左右的时间再一口气把追加剧情做完算了……

第五章

2005年5月某日

企划篇／松下国臣

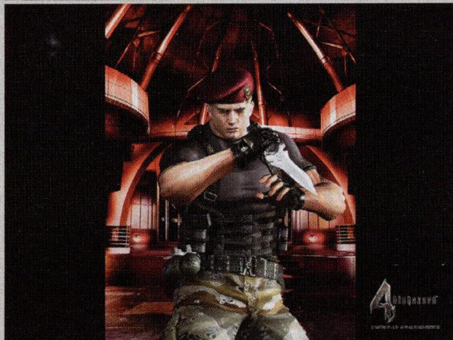
奇迹终于发生了。为了确认进度所制作的αROM完成度相当高——几乎没有丢帧现象、解决了内存问题、画面几乎毫不逊色于NGC版。

之前谁也没预想到结果会这样完美，下一步就是细节部分的调整、追加要素的制作以及进一步高速化这三点。

嗯?我好像还有很多东西没完成呢。

从剧情班那里我得到了详细的剧情内容，结束了





英文翻译。接下来就要把它翻译成欧洲的四国语言。

"the another order"的剧情负责人还要负责《生化5》，看起来很忙。

像之前所说的那样，实际的制作时间只剩下两个月左右。

其他的制作人由于得到了αROM的鼓舞，大幅提高了制作速度。我本来以为自己会最早完成负责的部分，但结果进度却变成了最落后的。

但同时我也非常高兴。自己企划的东西能够在游戏中体现出来，看到这一瞬间我就心满意足了。

意想不到的是有个地方出了一个很大的漏洞。向欧洲委托剧情翻译的时候忘记把"the another order"中的《ADA'S REPORT》也交给他们了。

……

这让公司浪费了不少时间和金钱，上司也对我很不满意。不过幸好是这次的计划比发售日提前了不少，要不然只好把欧版的发售日延期。看来直到最后都不能松懈。

角色设计师篇／近藤泰代

一解决丢帧问题，我们就想在画面表现方面提高画质。

NGC版是用了光泽和虚拟的凹凸来表现敌方角色的质感，但是由于种种原因PS2版上无法使用这些手段。不管怎么努力，敌方角色就像一张纸片一样平坦，而且色数也明显要少。

这时NGC版的制作人过来问了一句"怎么不用光泽效果?"

能用的话早就用了，就是用不了才这么操心的!

如果用光泽效果和虚拟凹凸效果的话，之前辛苦调整的数据会全部回到原来的位置。这样下去可不行，所以我和一个程序员讨论了一下，我们认为只要数据压缩方面顺利也许就能考虑光泽效果。

"如果可以的话就尝试，但别抱太大希望……"

最近摄取的酒精量依然没有减少，看来事态还是比较严重。

我抽出一点时间来专门验证了一下光泽效果。结果还是无法用在游戏全篇，最后就决定用在BOSS的身上。首先分析BOSS房间的滑动、画面等数据。由于压缩数据，在利用光泽效果的情况下超过数据量的房间比想像中少。

在得到画面以及背景设计师的协助后，我又在部分场景加入了光泽效果，游戏的画面总算是比当初或多或少提升了一些。

2005年6月某日

背景设计师篇／吉井英郎

"能不能做一个减轻处理负担的光源?"

"这个场景不想降低画质了，就来个减少帧数负担的吧。"

"如果在适应化的话会降低画面质量，有没有好方法?帮我想想吧。"

"还是再做一个更能减少处理负担的光源吧。"

太绝了。他们提出的要求大部分都是几乎无法做到的……

这次我对程序员提出了一个比较勉强的要求，还得要他们削减节假日才能完成我提出的要求，真是太感谢了!

丢帧的问题基本上解决，漫长的制作过程也已经差不多接近完成了。

6月

游戏整体不断接近完成，追加剧情的制作也非常顺利，一切都按照计划有条不紊地进行着。而整个制作小组的气氛也终于开始活跃起来了。

7月

游戏中的BUG以及其他问题不断得到解决。

从里昂穿墙、浮空等严重的问题到一般人基本上看不到的小问题，只要是觉得不妥我们就会彻底地进行修正。作为一款商品，我们决不容许有任何BUG出现。

但遗憾的是，最近的游戏过于复杂，所以游戏开发过程中几乎不可能完全除掉BUG。但是我们为了提高品质，还是尽最大的努力进行了修正。

2005年7月某日

企划篇／松下国臣

除了BUG以及大量在游戏中存在的小问题外，"the another order"也出现了一些问题。

·这一带的敌人群太烦了!
·弩的子弹数太少了!
·判定过小!

等等……

在根据这些意见进行最后的调整时，为了让游戏更加完美，制作人全体将聚集在一起再次提出自己的意见。

至于BUG方面，由于我们的小组有很多老手，所以很快就解决了。

接下来，就是提交Master ROM了……

"各位，《生化4》通过了!"

在每一位制作人的努力之下，PS2版《生化4》的日版、美版、欧版都按照原定的计划发售，我们也终于成功地完成了《生化4》的移植。

终于结束了……

回想起来真是一个漫长的制作过程。在大家的齐心协力之下完成的作品，相信绝不会让玩家感到失望。

借此，我也想感谢那些支持PS2版《生化4》的玩家。

真是非常非常感谢!

灵魂夜话

制作人访谈

《零 刺青之声》开发秘闻访谈



梦与现实，刺青与声，以及，对重要之人的爱慕之心。来自制作人菊池启介和执导柴田诚的制作秘闻，为你解开关于《刺青之声》的一切谜题！从《零》、《红蝶》到《刺青之声》，交织其间的究竟是……？

小时候就能看到怨灵

——首先请问两位在游戏制作中担当的角色是？
菊池启介（以下简称“菊池”）：用言语很难形容呢。
柴田诚（以下简称“柴田”）：感觉就是所谓的创作方和推广售卖方吧。负责创作的是我，将其推广出去的是菊池。
菊池：柴田统领了游戏的全面规划，并负责了剧本、编导及作品内容方面的工作。而我则是在通览了作品整体的情况后，对企划中好的部分加以延伸，给出一些建议。不过，因为跟柴田在一起做事久了，难免会容易掺进我所偏好的想法，所以，只要没有什么特殊情况，我们都是直接采用柴田的想法和企划。从这个意义上说，我自己想出的原创部分就有很多。

——从系列的第一作开始就是采用的这种形式吗？
菊地：第一作是我们两个人边反复尝试边进行创作的，从柴田说出“我想像这样做”开始。
柴田：第一作菊地担任了项目经理，所以，也许是站在通览计划全貌的立场吧，我也稍稍加入到其中进行了创作。

到东北地区的远郊野外去取材。造访排着人偶的房间。

——决定制作《刺青之声》的时候，脑子里浮现出的概念是怎样的呢？
柴田：是在制作《红蝶》的最后阶段闪现出这个念头的。色彩的感觉从一开始就有了——仅仅是在下雪，便能营造出黑白照片所特有的冰冷感。还有刻在肌肤上的刺青的青色，比《红蝶》更加可怕，是因为加强了恐怖色调的缘故。

——现实和梦境相交错的想法也是在那时就已经确定下来了吗？
柴田：是的。在现实舞台中行动时，忽然发现有个人出现在身边！像这样的制作迄今为止还没实现过，所以我们预设了两个舞台。另外诸如出浴场面之类此前也是没有过的（笑）。

——为配合剧情还特意设置了庭园？
柴田：首先庭园是要优先考虑的。我们收集了关于不想去的地方、看起来可怕的地方的创意，然后将它们有机地糅合到故事中去。
菊地：举个例子，建造围壁炉的房间时希望体现出的感觉这一局部性创意，以及以冒险AVG游戏设计相关总体需求，我们会像制造谜题一样将两者结合起来。

——资料是怎么收集的呢？
柴田：从古老的日式房屋和废墟的照片集里收集而来，后来还到东北岩手县的远郊野外去取材，因为《刺青之声》给人一种东北地区的印象。在远郊野外看到的景物，我们都通过各种各样的部分反映了出来。

——取材于普通的民房？
柴田：那边有很多装饰着“オシラサマ”（日本东北、关东、中部地方民间信仰的神）的房间，连房间的顶棚都挂得密密麻麻……

——啊，我知道我知道！
柴田：似乎是很有名的地方呢，我们在那里拍了照片，然后告诉制作组“就要这样的房间”。
菊地：反正柴田平时就喜欢按自己的爱好收集一些阴暗的资料（笑）。

——您原本就对灵异现象感兴趣？
柴田：小时候挺害怕的，其实，我很小的时候看到过怨灵……上了初中后就没看到过了，又觉得“好想再看一次”，于是跑去看恐怖电影，结果还没我脑海中想像的来得可怕（笑）。后来就希望能看到很多，渐渐成了一种兴趣。

——能看到怨灵好厉害啊。
柴田：虽说是能看到，但这种情况也非常少的。这款游戏的怨灵行动、氛围就是基于那种体验来创作的。例如怨灵的效果，我接到了制作晃动效果的任务，就是自己来决定参数的。之后在看到怨灵的时候还会听到特殊音效，这个声音也得到了再现，还是自己模拟着进行的录音……

——听了您的话，感觉好像有点明白《零》系列恐怖的秘密了……
柴田：在构筑《刺青之声》的舞台时，我想的是以小时候住的附近的一间废屋为蓝本。那里即使是白天光线也非常暗，有种异样的感觉……当时还和朋友玩了那种轮流进入到里面去拿各种东西出来的游戏：把人偶放在笔记本纸的碎片堆里或杂志上，并在此基础上想像“这个屋子里有什么”。之后有一天见到一位推着婴儿车的母亲，就考虑让她也在游戏中出场……

——到了第三作，终于登场了！
柴田：出场了（笑）。不过现在回想起来，当时她为什么会出现还是个谜呢，突然就发现她站在那里了。

——回到我们的话题上来。决定登场人物为三个人，有什么原因吗？
柴田：我们是从各种视点出发，将情报一块一块地组合集中起来的，我们希望制作出来的游戏能诱发玩家从往返于梦境和现实之间收集到的情报片段中思考“难道是这样的吗”。这次把情报分散开来就是源于一个概念。来信、成功委托深红调查、听到怨灵的声音等等，这些都会陆续录入怜的笔记里。之后我们赋予三人的行动以特征，并注入提高游戏能力的意图。
菊地：第一作的恐怖体现在想像力，第二作则体现在剧情的力量和严密的设定，但并不只是单纯的可怕，还包含了幻想、故事方面的伤感气质。我们希望《刺青之声》能继承延续过去两作中好的部分，拥有一个会能动地渲染出恐怖气氛的游戏系统。不过，当然了，可怕的程度是必须要有所提升的，而这里是一个难点，因为将恐怖在过去系列的基础上作出相对的提升是不可能的，只能以一种异常现象的发生过程逐步增加生理上的不适感，这也是没办法的。于是我们分析出恐怖所在，携带着恐怖的多样性，将这些要素组合起来形成一体化的设计，让恐怖点逐一显现出来。
柴田：第一作我是把觉得真的很恐怖的东西一股脑儿地往里面塞。《红蝶》虽恐怖，却令人想一直玩到最后。《刺青之声》扩展了操控的幅度，无论是游戏系统方面还是故事方面都努力达到让用户易于适应的程度。

——人物设定呢？
柴田：怜的形象很快就在脑海里浮现出来了。我们想把主人公设定为成年人，关键词又是刺青，所以从视觉上看起来适合刺青的人物是比较好的。
菊地：美型，成年女性，并希望是个虽然受到恋人死去的痛苦打击，却依然敢于直面命运的坚强女性。
柴田：一开始是想设成26岁的，但那样的话作为主人公来讲会显得太过索然无味了，所以就定为23岁了。

“声”是零华所呼唤的声音

——用作小标题的“刺青”是基于什么考虑才在设定中采用的呢？
菊地：因为想把痛苦定为主题。开篇就是以主人公失去恋人开始的，在视觉方面也包含了痛苦及传递出可怕气息等侧面的要素。

具有能动性的舞台设定。相比前作更加恐怖。

——“声”是在表现什么呢？
柴田：主人公是被某种目的呼唤而来的，就是“呼唤之声”的意思，是来自于背负了悲哀命运的零华的声音。因为一直目睹着恋人死去的情景，所以是传达着“不想再看了”“让我闭上眼睛吧”等感受的声音。

——原来如此，是因为呼唤而被引导至那个世界的啊。另外，上一回的主人公天仓零的存在感给人感觉比较弱，是什么原因呢？
菊地：一开始我们是想把零设定为第三主人公，但《红蝶》里两人的形象过于完整，显得故事性太强了，所以后来就把两人的叔父“萤”定为主人公了。
柴田：关于《红蝶》的话题，一旦开了头就得继续说下去了呢。将这些所有的要素互相关联加入进去，剧本的容量就会增大数倍以上，全都收容在《红蝶》里面了。于是故事变得强而有力，连带使零登场的姿态也显得并不抵触《红蝶》的整体感觉了。

——这次人物的服装是怎么定下来的呢？



菊地：柴田先确定出一个概念，然后由我来对定稿设计进行审查并加以修正。比如萤就经过了各种各样的修改。
柴田：萤的修正有很多处啊。作为一名男性角色来讲，原本是不需要对一些可有可无的细节考虑得那么上心的，怜和深红都才只是三面图而已（笑）。
菊地：当初怜的服装本来是短裙，但担任服装设计的女性STAFF提出了“长裤的感觉更帅气”。比较了一下，果然长裤要好得多，而且和深红也刚好形成对比，可以取得一个平衡。另外怜就寝时的穿着也很抢眼。

——隐藏服装也是很快就决定下来了吗？
菊地：不，完全相反（笑）。一开始柴田发来内衣装束的邮件问“这个怎么样？”，我回复他“……拜托给穿上短裙”，于是他又发来可见底的短裙，说“这下满意了吧”。当然最后是没采用的（笑）。
柴田：先给的是长睡衣哦。
菊地：但是很透好不好（笑）。不过还有更奇怪的设计呢。
柴田：太乱来了（笑），只好不停地去除掉。比如说黑色忍者装的萤啊，性感的商人怜啊什么的（笑）。

——也有琉璃（怜的宠物）的服装呢。
柴田：菊地对琉璃可是异常执着啊（笑）。
菊地：我希望游戏中出现黑猫，一提到日本的恐怖故事那就是黑猫！本来是打算让它更活跃的。迄今为止主角一方都只有人类出现，我想让这种情况产生些变化，因此就在里面加入了平时会动的东西（黑猫）。
柴田：我们考虑的是将怨灵设定为只有猫能看见，只要把相机对着猫眼经过的地方就能拍到怨灵。此外还有琉璃型的投影机，悠闲地抱在怀里，通过这边朝对面投以视线就成了暗视装置。摄影时按下头部，还会发出“呀”的一声（笑）。虽然后来并没实现。
菊地：柴田对这个执着到近乎执拗啊，即使并没加进去（笑）。

——想问一下关于恐怖效果的制作，在怨灵的表现上，这次有没有很注意的地方？
柴田：不管怎样，这次的家是由怨灵绝对控制的，我希望能营造出危险的感觉。增加了多边形的数量并加以生动的表现，所有的怨灵感觉都像中BOSS。所以对每个怨灵我们都认真为他们赋予了信念，而这些都将逐步为人所知。

——每个怨灵的表情都很丰富呢。
柴田：对啊，设定的就是在按下快门的瞬间浮现出刺青。使用取景窗时，在一个绝妙的时间点会变化出可怕的脸。
菊地：另外，关于故事的恐怖表现还包含了一个理念，就是其中消化不完的部分会在面向不明究竟的人时营造出恐怖。游戏中会出现各种资料，也会出现一些错误的资料，错误的地方都在书里写着。这一点是特意加入的，设定的就是留下了部分虽然以史实为基础，但还是作出了错误解释的资料。引人混乱的要素都是故意加入的。
柴田：我们希望借制造一些混乱，让玩家通过这样的方式更加深入这个世界，在玩游戏的同时进行各项推理，不是很有趣吗？

——这个理念也在房屋的房间布局上有所体现。
菊地：是说不自然的布局么？对于房间的连接我们也是努力做到让人可以接受的程度。但为什么是这样的家，随着游戏的进行大家会渐渐明白的……
柴田：原本应该可以加入更多小道具的，但没想到制作起来会那么辛苦（笑）。
菊地：在这个意义上，已经不算是当代的游戏了，但又不可能连手带脚地比划着传达信息。当然了，虽然觉得容易点也好，但如果不是自己思考的，就想把不懂的部分留下来。
柴田：会觉得恐怖也不过如此而已吧。我们希望做出无从得知三个主人公里谁是正确的效果，所以会出现萤因为错误的解释而往前猛冲的情景。

——的确，在玩游戏时感受到的矛盾很好地催生出了不适感呢。
柴田：那就是我们想要的。不会告诉你怎样才是正确的，关于房屋有各种各样的情报，获得的每一个情况都是零碎的片断。而且就这样不加整理地扩大数量，在你已经确认某件事情的时候又布下了一个迷宫。不过为了便于追踪下去，我们导入了一个全新的“手帐系统”，新获悉的信息会陆续写进笔记里。

菊地：此外，由于设定的是一话一话的独立形式，因此只限于容易理解的容量大小。感觉有了笔记，对忘记了之前流程的人的追踪也能继续下去，而对初级玩家也能一边认识一边接受一些深入的东西。不过这次的任务模式比较难就是了（笑）。
柴田：这次从一开始就很难呢，但如果变强了就能感受到乐趣。要说诀窍的话，无论如何还是得踏踏实实地玩，强化射影机，不然的话会出现令你招架不住的情况哟。

最棒的结局

一切归结为零。就是最棒的真实结局。

——不同于迄今为止的系列，这次没有制作二周目专用的结局，有什么原因吗？
柴田：这次是从一开始就定下来只作一个结局的。我觉得只要是个最棒的结局，一个就可以了。
菊地：我也认为只要故事、结局的信息都好好地交代清楚了的话，结果只有一个还比较好。之前的作品结局都是悲剧，所以也想试试其他的结局，于是在二周目得以准备了别的结局。还有，之前的系列在一周目通关时出现的画面就是真正的结局，而这次在出现职员名单时，加在照片中后边故事里的才是真正的结局。
柴田：本来我写的结局是更长的，有13分钟左右。因为太长了，所以在加以调整的过程中就变成了现在这样，而调整时砍掉的一部分场景在真实结局中就是以照片的形式反映出来的。此外还有一些没用进去的画面，以及在最后流动出现很多张之后的怜所拍的照片，透过这样的风格可以得知怜的心在逐渐趋于平和……当时是这样想的，但没能实现。
菊地：第一作和第二作都是像恐怖片一样毫无救赎的结局，而这次在开篇就以最糟糕的状态开始，所以第一作和第二作的结局和《刺青之声》的开篇处在同样的位置。我们决定的是以最糟的状态开始，结局归结为零。
柴田：之前就说是Bad opening & Happy end。不管怎样，为了能让大家看到一个最棒的结局，我们都做得很卖力。

——包括过去的两部作品，在开发人员中受欢迎的是哪个结局呢？
菊地：我对第二作最初的“蝶”结局印象最深。虽然很悲伤，但它很好地表现出了命运是无法动摇的故事主题。嗯，受到批评最多的也是这个，说什么“为什么要杀了她？”
柴田：但如果有仔细阅读游戏中的情报，应该就能稍稍感觉到那个结局所指的东西是什么。而且只要在受到那个结局的冲击之后思考一下，估计就能觉察到隐藏在茧内心深处的想法。也有游戏是通过倒推让玩家觉察到比较深层的东西的，而我们就是按这样的想法来做的。

——这次照片里那个类似水库的地方是皆神村吗？
柴田：嗯，是皆神村，萤和零所看到的景色。我们确信不用说明玩家也一定能理解，所以就没特别加入说明。其他的照片里还有萤将零介绍给怜和深红的场面等，是想传达大家都平安无事的信息。

——登场的所有人物都有了各自的归宿，那《刺青之声》在“《零》系列”是完结篇吗？
菊地：是的，反正作为故事来讲的确是结束了。不过每一作都是一个一个独立的故事，以后可能也会再制作别的《零》篇章，现在暂时是没这个打算啦。当然，如果有新的情况发生，我们也想再创作。我想会在柴田做梦后实现吧（笑）。
柴田：在这之前我就又做了个关于零的梦，还对下一作的故事作了说明，但不晓得是谁否决掉了的哦（笑）？

——那么，今后还会把“《零》系列”继续下去吗？
菊地：我觉得方法不只一种，比如继续将《零》活化，让它具有完全不同的游戏性质也是很好的。类型、系统等也不要受到系列的束缚，一直摸索新的东西，我想这也是玩家所希望的。全篇算下来，也只是《零》迄今为止的故事完结了而已，并不代表《零》的世界结束了。相信一定会有新的《零》到来的那一天，敬请大家期待。

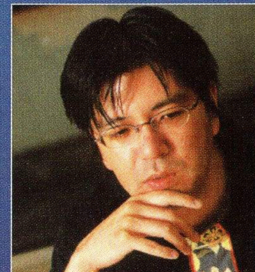
制作人 菊池启介



1972年3月2日出生，静冈县出身。担任《零》全系列制作人，此外也经手了《影牢》系列和《GALLOP RACER》系列。

PROFILE

执导 柴田诚



1971年2月7日出生，石川县出身。担任《零》全系列执导、《刻命馆》策划、《影牢》主策划。在《苍魔灯》中担任策划。为TECMO的阴暗系游戏创始人。

PROFILE


新鬼武者
DAWN OF DREAMS

对于这款经典巨作，相信在此已经不用多做介绍了。《生化危机4》的游戏方式与前几作有着很大的差异，战斗在其中占据了绝大的比重，而解谜则被大大弱化，而且玩家并不需要特别好的方向感或者要记得每条路通向哪里，游戏本身很贴心地设计了功能强大的地图系统，何时该向何处，打开地图就一目了然(白圈红点一闪闪的地方即是里昂的下一个目的地。按L1/R1键就能够放大缩小地图)。因此，这次笔者将会把攻略的重点放到系统解说以及隐藏要素研究上，当然流程中会遇到的几处难点也会为大家一一介绍。

注：本次攻略数据以日版为基准，但同样适用于其他版本，难度则为NORMAL。



生化危机4	Capcom	ACT
PS2 biohazard 4	2005年11月4日	日版
1人	125KB以上	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：18岁以上

基本操作

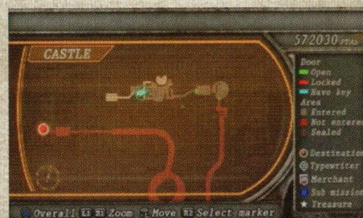
十字键	角色移动/移动准星
左摇杆	角色移动/移动准星
右摇杆	移动视角/瞄准镜的放大或缩小
×	跑动/取消
□	确认(配合L1/R1键为使用武器)
○	确认(配合L1/R1键为使用武器)
△	地图
L1	抽出匕首
R1	架构武器
R2	给阿什莉下命令
R1+×	装填弹药
↓+×	快速转身
START	进入状态画面
SECLECT	游戏暂停

系统解说

游戏难度

游戏一开始我们可以选择AMATEUR、EASY、NORMAL三种模式，难度由易至难，其中AMATEUR为PS2版(日版)新加的最易模式。而在以NORMAL难度通关一次之后，就会追加最高等级的Professional难度。需要注意的是，选择AMATEUR或EASY难度的话，玩家将无法去游戏中的某些场所冒险，因此如果想完整探求《生化危机4》全貌的话建议还是选择NORMAL难度。

地图说明



Open	可以通过的门
Locked	被锁住的门
Have key	已得到钥匙但还未被打开的门
Entered	已经去过的区域
Not entered	还未到达的区域
Sealed	无法再进入的区域
Destinstion	此时的目的地

Typewriter	打字机，也就是存盘点
Merchant	商人所在地
Sub mission	副任务，只在1-1出现的迷你游戏(注)
Treasure	宝物，需要向商人购买藏宝图才可以看到

注：副任务的奖品是一把惩罚者手枪，如果想挑战自己的观察力大可以不向商人购买藏宝图，看看自己是否能够凭借肉眼找出15个蓝牌。

游戏流程



本作在攻关时采用的是章节式结构，共分为5大章19个小章。一般来说，每章开始时哈妮甘(联络员)都会通过通讯告知你下一步的目的地(途中可能发生改变)，而这个目的地在地图上会以一个醒目的红点指示出来，玩家只要操纵里昂到此地就能触发剧情进入下一章节。

游戏存档

《生化危机4》中的存档工具依然是我们熟悉得无法再熟悉的打字机，不过这次它所在的地点就不一定绝对安全了……本作中存档无需使用色带，而是可以自由存储，而且在游戏时也能通过OPTION选项选择读档，这就令游戏方便了许多。


▲由于《生化危机4》改为了章节式结构，因此玩家在每个章节结束时也能选择是否存档。

评价系统

在通过一章时，系统会显示出你此章中的游戏数据，共分为：命中率、击退数以及死亡次数三项，而且还会计算出迄今为止的总数。而在通关后也会和系列前几作一样显示出游戏的总数据。不过，这一次的评价系统不会关系到任何隐藏要素，只是为了方便玩家不断地挑战自我而已。

此外，在此画面中还会以图片的形式告知你下一章要抵达的地点。


▲虽然评价系统与隐藏要素已经没有了关系，但相信所有人都不希望自己的成绩太差吧？

▼虽然《生化危机4》的一般通关时间比起系列大多数作品都要长，但强者还是能达到两小时以内通关的。

Result	
Hit ratio:	78.%
Enemies killed:	864
Number of times killed:	16
Clear time:	13:17'37"

游戏等级

这是《生化危机4》中的一个隐藏设定，根据玩家在游戏中的表现，系统会自动调节游戏难度(不过不会超过一定的范畴)。游戏等级越高难度也会越高，比如NORMAL难度下一个6枪就能干掉的敌人，如果游戏等级达到最低时就只需要5枪，而在游戏等级最高时则需要高达10枪。而根据游戏等级高低，玩家受到同样攻击的伤害值也会产生差别。

游戏等级产生的影响

影响要素	游戏等级高时
对敌人攻击造成的伤害	减少
敌人攻击我方的伤害值	增加
敌人的出现数量(特定场所)	增加
敌人逼近速度	加快
敌人的防御回避频率	提升
超级宿主(注)的HP	变多

注：后期出现的那种会不断再生的白色敌人

令游戏等级提升的行动

行动	影响力
击倒敌人(注1)	★★
击中敌人或箱桶(注2)	★
避开敌人攻击(注3)	★★

令游戏等级降低的行动

行动	影响力
受到伤害(注4)	★★★★
攻击落空(注5)	★
CONTINUE(注6)	★★★★★

注1：越强的敌人影响力越高

注2：同时击中多个敌人影响力会高，但如果用霰弹枪一枪没有击中3～4个敌人的话反而会下降

注3：与寄生体和EL GIGANTE(巨人)的战斗除外

注4：受到的伤害越大影响越大

注5：匕首、芝加哥打字机、燃烧弹和闪光弹的攻击除外

注6：CONTINUE地点更新时游戏等级会下降，如果是AMATEUR难度的话游戏等级会直接降到最低点

道具栏

本作中的道具栏可与系列之前的截然不同，初期的道具栏是6×10格，武器、弹药、回复物品等各种道具占据的格数各不相同，而玩家可以自己调整道具的摆放位置(玩过《暗黑破坏神2》的朋友应该会感到很熟悉的……)，合理的摆放方法能够最大限度地利用道具栏的空间。道具栏满了之后可以把不需要的道具扔掉，方法是在物品上选择"discard"，扔掉的物品是不能再捡起来的，而回复道具在调查之后可以直接使用。建议将最常使用的武器(一般来说是手枪)放置在道具栏的左上角，这样更换回手枪时会非常快捷。药草方面，可以按照红＋黄＋绿、绿＋绿＋绿等规则进行组合，以节省道具栏的空间。另外，在商人那里可以花钱对道具栏进行升级，最高可以达到8×15格。

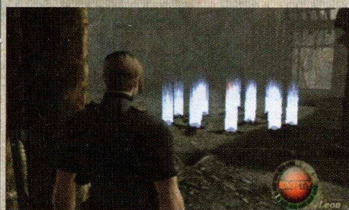


注：关键道具(比如过关需要的钥匙)以及宝物是不占道具栏空间的，这些物品被放置在"Keys Treasure(键・宝)"一栏当中。当你调查某个机关，如果你已得到了相应的关键道具，就会自动使用。

道具栏改造地点

大小	章节	改造地点
M(7X11)	1－2	村：溪谷
L(8X12)	3－1	城：古城入口
LL(8X15)	3－3	城：大绘画之间

金钱系统



这是《生化》正传系列中首次导入金钱概念，里昂在打倒敌人、打破箱桶以及卖出道具等情况下会得到PTAS，也就是通常意义上的金钱。PTAS最大的作用自然就是用来购物，其次是用来进行武器及道具栏的改造等。也许平时你觉得钱还够用，但如果想买到芝加哥打字机这样的百万天价物大概就要在村中杀个天昏地暗了……

武器商人

既然导入了金钱系统，那商人的出现自然也是顺理成章。这位怎么看怎么像恐怖分子的商人在游戏中绝对是一个重要角色。他们遍布于游戏的四处，一般来说看到商人，就意味着存盘点就在附近以及片刻的安宁——商人那招牌式的奸商笑声除外。在商人那里可以买到各种武器，并且还可以买到全回复的急救剂，此外还可以为现有的武器进行改造升级——当然，这一切都是建立在赤裸裸的金钱交易上的。



★每个地点的商人可以卖出的武器种类以及可进行改造升级的武器种类都不相同，具体请参看武器列表中的改造地点一栏。

★除了买，你还可以把你得到的宝物，甚至是武器都卖给商人。不过价格可能要比你买的时候便宜很多，有时甚至是对折。每个商人的出价都是完全一样的，对于商人来说，你是爱卖不卖。

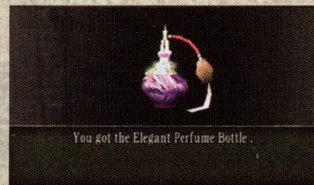
★虽然商人随身携带大量武器枪支弹药以及回复药品，但本身却是非常非常非常脆弱，几乎所有的攻击都有可能将其一击必杀。商人被干掉后，这个区域内是不会再次出现的，所以，切不可因一时的贪念而自断后路。("射击部屋"的武器商人除外，这家伙是真正的刀枪不入)

藏宝图

从商人购买可以购买藏宝图进行寻宝，当购得藏宝图后，值钱的宝贝会用白色的五角星标识在地图之上，如果你到达白色五角星所在地却没什么发现，那就请抬头看看树枝或者是高墙上，闪亮之处即为宝贝所在地。

宝物组合

在游戏中，里昂经常会捡到一些宝石、面具等看起来很珍贵的宝物，这些宝物就是让你专门用来卖钱的，不过，宝物的买卖也是一门学问，因为存在一些可以"组合"(combine)的宝物，所以当你得到一件宝物时，一定要先研究一下看看手边还有没有宝石什么的可以和它组合在一起，组合之后的宝物价格往往会有成倍的上涨。一般来说，如果听到商人说"I will buy it high price."时就表示可以卖了，如果你还觉得不放心的话就请参看下文的宝物合成表吧。



最佳组合	售价
舞会面具＋绿宝石＋紫宝石＋橙宝石	20000
啤酒壶＋绿宝石＋红宝石＋黄宝石	20000
盲目蝴蝶灯＋绿宝石＋红宝石＋蓝宝石	32000
皇冠＋宝石＋纹章	48000
圣猫像＋信义之光(红)＋审判之光(绿)＋背信之光(蓝)	35000

注：游戏中有着多种类型的宝石，虽然颜色相同，但能与特定物品组合的就只有特定类型的宝石。

按键提示系统

老玩家在看到这个系统时恐怕脑海中立刻便会浮现出SEGA名作《莎木》里的QTE系统，在游戏中画面下方出现按键提示的情况下准确输入按键，就能够让角色做出特殊动作。除了简单的将敌人踢飞、抱摔之外，许多即死机关以及剧情都会利用到这个系统来发展游戏情节。这个系列中首次出现的系统不但令游戏的演出性大大增强，更令游戏几乎不会出现冷场，你即使在击败BOSS观看过场动画的时候也不能放松警惕，说不定一个QTE失败就会令你当场惨死。

在战斗中出现的按键提示系统对于快速杀敌有着很大的帮助，比如说我们在对付普通敌人时就可以采用击中腿部令其捂腿→快速上前触发按键提示→一腿将其扫倒的战法，而在一些BOSS战中按键提示更是异常有效。



▲此处如果不正确按键的话必死无疑。

▼ 这一幕很容易让人想起电影版的《生化危机》……



设置物

1.道具容器类

比如木箱、木桶、花瓶，甚至鸟巢和灯都可以归到这一类中，打破这些设置物有可能得到金钱或者道具，当然，你也需要冒木箱中突然蹿出来一条蛇的危险……



2.障碍类



房门、门锁等可以采用暴力手段毁坏以便通行的物体都可归到这一类。

3.攻击类

击中像火药桶、油灯等设置物时都有可能引发爆炸，玩家可以利用这些东西更有效地进行杀敌。



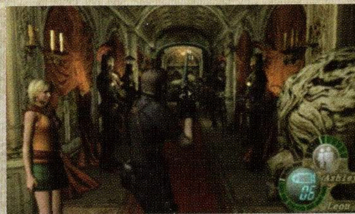
4.陷阱类

捕兽夹、炸弹线等设置物所属的类别，里昂踩上去后便会受到伤害(敌人碰到炸弹线会受伤，但踩到捕兽夹却什么事都没有，真不公平……)。如果必经道路路中有很多陷阱的话，不妨先开枪将它们打掉再前进。



副角色/阿什莉

在游戏Chapter2－1最后找到阿什莉后，在许多情况下我们就需要与这位总统千金一同行动了。如果阿什莉的HP耗尽，或者被敌人抓走的话(特定情节除外)就会强制GAMEOVER。所以，在与其一同行动时一定要记住以下几个事项。



1.R2键可以对阿什莉下达FOLLOW ME(跟上我)或者"WAIT"(等一下)的命令，如果确认前一个房间有很多敌人的话最好让阿什莉先待在安全的地方，等确保安全时再叫上其一同前进。

2.虽然阿什莉会自动蹲下躲避里昂的枪口，但在使用霰弹枪、手雷等范围杀伤性武器的时候还是要小心不要伤到这个脆弱的女孩。

3.在某些场所会见到一些特制大箱子，在箱前按提示按R2键可以让阿什莉躲在里面，那时的她将肯定不会受到任何伤害。

4.当阿什莉受到攻击时最优先的事项就是保护她，不要吝惜药草或者喷雾剂。

药草调和

从系列最初就登场的红、绿、蓝三色药草是我们的老朋友了，其中绿色药草作用为回复HP，蓝色药草作用为解毒(本作中没有出现)，而红色药草的作用则是用来与绿色药草混合令HP回复量提升。药草是可以进行调合的，有着绿＋绿、绿＋红、绿＋绿＋绿等组合，作用为原药草功能的叠加提升。此外，本作中还新增加了一种黄色药草，它能够增加里昂或者阿什莉的体力上限值。黄色药草不可以单独使用，必须与绿色药草混合起来才能使用。当红、绿、黄三色混合在一起之后不但可以为里昂补满血还可以增加体力上限值，可算是最强的回复道具。若卖给商人，也值10000块，足见其珍贵程度。游戏中共有27个黄色药草，最大可以令里昂和阿什莉的HP提升到最初的两倍(里昂需要20个，阿什莉需要5个)，下面就为大家列出所有黄色药草的位置。

全黄色药草位置

章节	入手地点	章节	入手地点
1－1～1－3	村：村中央	4－3～4－4	城：地下遗迹
1－2～1－3	村：溪谷	4－4	城：塔
1－3	村：湖	5－1	岛：监视室
2－1	村：采石场	5－1～5－2	岛：垃圾处理场
2－2～2－3	村：笼城小屋	5－1～5－2	岛：通信塔
2－3	村：屠杀小屋	5－2	岛：地下通路
3－1～4－1	城：城堡	5－3	岛：集装箱放置场
3－1～4－1	城：会见厅	5－3	岛：野营地
3－2～3－4	城：地下水路	5－3	岛：遗迹
3－2～3－4	城：城内沙龙	5－4	岛：砦
3－2～3－4	城：庭园	5－4～FINAL	岛：监狱
3－4	城：书斋	5－4～FINAL	岛：外通路
4－1	城：大廊下	5－4～FINAL	岛：旧手术室
4－1	城：旧用水路A		

注：庭园和大廊下这两处的黄色药草为随机出现。

战斗指南

1.在游戏中出现的每一种枪械都带有红外线辅助瞄准装置，但与其他类似的动作射击游戏不同的是，由于里昂站位的关系，举枪之后的初始瞄准的准心并不会像你所想的那样是在画面正中央，而是会根据不同的武器略有偏差，并且子弹射出的角度也不是像FPS那样"从玩家的角度射出的"，了解这一点在战斗中非常重要。红外线辅助瞄准装置在瞄准了游戏中任何可以射击的目标时都会用一个小红点来表示，如果你的手够稳，尽量就往敌人的头部瞄准吧。

2.对于村民、教徒等人类敌人，命中头部之后敌人们偶尔会抱头痛哼，这里接近他们会有不断闪动的按键提示，按对的话里昂会很漂亮地把敌人一脚踢飞。这一招也是带有以里昂为圆心的270°范围内群体攻击效果的，所以在被敌人围攻时特别有效。如果你命中敌人的腿部，敌人会半跪在地上，这时也能一脚踢飞他们(在游戏后期对穿着黑袍的敌人时攻击方式会有所变化)。

3.建议平时用匕首砍破箱子、木桶等等以节省弹药，而匕首在与克劳撒的近身战中也有着可与左轮匹敌的强大威力。

4.将敌人爆头后，有时他们体内会窜出寄生虫来，而寄生虫的某些攻击对玩家则是一击必杀。不过，对付所有这种寄生虫有一种相对比较简单的办法，那就是扔闪光弹，这样就可以令怕光的寄生虫立即死亡。

5.本作的装填弹药无法在状态画面中完成，必须在游戏画面中进行，也就是说"装填弹药"是即时的。各种武器装填弹药所需要的时间各不相同，具体可以参看后面的武器升级及性能列表。玩家应该时刻注意角色的残弹数，不要等到敌人的斧头飞到眼前了才想起来上弹！



6.具有被攻击判定的物体，被瞄准后都会有小红点提示，可以根据这一提示来判断眼前的物品是否可以被破坏。

7.在战斗中活用按键提示可以有效地节省弹药，有些按键提示可以让你在被围困的时候一举击倒多人突出重围，还有些按键提示对于某类型敌人有着一击必杀的功效。

8.建议花30000元购买火箭筒，因为它对付一些难缠的BOSS确实有奇效。钱财乃身外之物，更何况一般来说打倒那些BOSS获得的奖励差不多可以让你再买一支火箭筒了。

9.游戏中大部分敌人都有弱点存在，当攻击其弱点时伤害值会大大提升。许多敌人的弱点都在头部，但也有一些敌人弱点比较独特，找到弱点再进攻敌人会有效地节省弹药。



主要敌人弱点

敌人	部位	特定武器	效果
寄生虫	－	闪光弹	即死
寄生犬	－	闪光弹	即死
飞空昆虫	头部	Rifle	即死
盲眼铁爪	背后寄生虫	－	绝大伤害
超级宿主	体内寄生虫	Rifle＋Infrared Scope	绝大伤害
再生刺怪	体内寄生虫	Rifle＋Infrared Scope	绝大伤害
村长(第一形态)	背骨	－	2倍伤害
右手	冻结中遭到攻击	－	3倍伤害

注：除此之外的绝大多数敌人弱点都为头部，在此就不一一列出了。

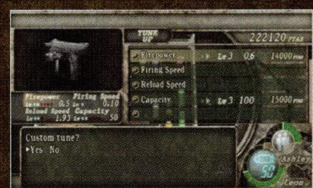
武器系统



▲不要吝惜金钱，那些都是身外之物，放心大胆地进行改造吧。

因为战斗部分是本作的核心，所以武器在本作中的地位是相当高的，可以说整个游戏的过程就是你手中武器升级的历程。最初里昂手中的武器只是一把普通手枪，这对于里昂来说显然不够。越深入游戏，从商人那里可以买到的武器就越多。而除了换购武器之外，里昂还可以对现有的武器进行升级。

升级



《生化危机4》中的武器性能最多被细分为4个单项，分别是Firepower（火力）、Fire Speed（射速）、Reload Speed（装填子弹的速度）以及Capacity（装弹数）。这几个单项都可以单独进行升级，而当一把武器的全部单项都升到最高级之后，就会出现Exclusive Upgrades（专有升级项），这个"专有升级项"往往都是对武器的最大弱点进行彻底的改造。下文会列出所有武器的改造地点、改造时机及价格，希望能给大家些帮助。

此外，需要提醒大家的是，当对武器的装弹数进行改造时，该武器的残弹数会提升至满值，如果觉得某些强力武器的弹药很难获得的话不妨活用这一点。

HANDGUN



价格：8000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.0	–	–	–
Lv.2	1.2	1－2	村：溪谷	7000
Lv.3	1.4	2－1	村：武器商人之屋	10000
Lv.4	1.6	3－1	城：古城入口	15000
Lv.5	1.8	3－1	城：圣堂	18000
Lv.6	2.0	4－1	城：时计塔外部	20000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.47秒	–	–	–
Lv.2	0.40秒	1－2	村：溪谷	5000
Lv.3	0.33秒	3－1	城：古城入口	12000

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.73秒	–	–	–
Lv.2	1.47秒	1－2	村：溪谷	4000
Lv.3	0.87秒	3－1	城：古城入口	10000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	10	–	–	–
Lv.2	13	1－2	村：溪谷	4000
Lv.3	16	2－1	村：武器商人之屋	6000
Lv.4	19	3－1	城：古城入口	8000
Lv.5	22	3－1	城：圣堂	10000
Lv.6	25	4－1	城：时计塔外部	12000

专有升级项	章节	改造地点	价格
增加4倍的爆头几率	4－3	城：旧城迹	57000

RED9



价格：14000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.6	–	–	–
Lv.2	1.8	2－2	村：洞窟（夜）	15000
Lv.3	2.1	3－1	城：古城入口	20000
Lv.4	2.5	3－1	城：圣堂	24000
Lv.5	3.0	4－1	城：时计塔外部	28000
Lv.6	3.7	4－3	城：旧城迹	45000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.53秒	–	–	–
Lv.2	0.47秒	2－2	村：洞窟（夜）	10000
Lv.3	0.40秒	3－1	城：圣堂	15000

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	2.37秒	–	–	–
Lv.2	2.20秒	2－2	村：洞窟（夜）	6000
Lv.3	1.67秒	3－1	城：圣堂	10000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	8	–	–	–
Lv.2	10	2－2	村：洞窟（夜）	6000
Lv.3	12	3－1	城：古城入口	8000
Lv.4	15	3－1	城：圣堂	12000
Lv.5	18	4－1	城：时计塔外部	16000
Lv.6	22	4－4	城：塔	22000

专有升级项	章节	改造地点	价格
火力增至6.5	4－4	城：乘船地	80000

Punisher



价格：20000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.9	–	–	–
Lv.2	1.1	1－3	村：水路A	10000
Lv.3	1.3	2－2	村：洞窟（夜）	15000
Lv.4	1.5	3－1	城：圣堂	20000
Lv.5	1.7	4－1	城：时计塔外部	25000
Lv.6	1.9	4－3	城：旧城迹	35000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.47秒	–	–	–
Lv.2	0.40秒	1－3	村：水路A	10000
Lv.3	0.33秒	3－1	城：圣堂	20000

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.70秒	–	–	–
Lv.2	1.47秒	1－3	村：水路A	8000
Lv.3	0.83秒	3－1	城：圣堂	18000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	10	–	–	–
Lv.2	13	1－3	村：水路A	8000
Lv.3	16	2－2	村：洞窟（夜）	10000
Lv.4	20	3－1	城：圣堂	15000
Lv.5	24	4－1	城：时计塔外部	18000
Lv.6	28	4－3	城：旧城迹	24000

专有升级项	章节	改造地点	价格
贯穿最多5名敌人	4－4	城：乘船地	40000

Blacktail



价格：24000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.6	–	–	–
Lv.2	1.8	3－1	城：古城入口	15000
Lv.3	2.0	3－2	城：庭园	18000
Lv.4	2.3	4－1	城：时计塔外部	24000
Lv.5	2.7	4－3	城：旧城迹	30000
Lv.6	3.2	4－4	城：乘船地	40000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.47秒	–	–	–
Lv.2	0.40秒	3－1	城：古城入口	10000
Lv.3	0.27秒	4－1	城：时计塔外部	20000

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.70秒	–	–	–
Lv.2	1.47秒	3－1	城：古城入口	8000
Lv.3	0.83秒	4－1	城：时计塔外部	15000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	15	–	–	–
Lv.2	18	3－1	城：古城入口	8000
Lv.3	21	3－2	城：庭园	10000
Lv.4	25	4－1	城：时计塔外部	15000
Lv.5	30	4－3	城：旧城迹	20000
Lv.6	35	4－4	城：乘船地	25000

专有升级项	章节	改造地点	价格
火力增至4.5	4－4	城：乘船地	80000

Matilda[二周目时才可购买]



价格：70000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.5	–	二周目后	–
Lv.2	1.7	–	二周目后	15000
Lv.3	1.9	–	二周目后	17000
Lv.4	2.1	–	二周目后	20000
Lv.5	2.3	–	二周目后	25000
Lv.6	2.5	–	二周目后	35000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.23秒	–	二周目后	–

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.73秒	–	二周目后	–
Lv.2	1.47秒	–	二周目后	6000
Lv.3	0.87秒	–	二周目后	15000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	15	–	二周目后	–
Lv.2	18	–	二周目后	7000
Lv.3	21	–	二周目后	10000
Lv.4	24	–	二周目后	12000
Lv.5	27	–	二周目后	16000
Lv.6	30	–	二周目后	20000

专有升级项	章节	改造地点	价格
装弹数增至100	–	二周目后	35000

Riot Gun



价格：32000

火力

级别	威力(近)/(远)	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	5.0/2.5	–	–	–
Lv.2	5.5/2.8	3－1	城：古城入口	20000
Lv.3	6.0/3.0	3－1	城：城壁	24000
Lv.4	6.5/3.3	3－2	城：庭园	28000
Lv.5	7.0/3.5	4－1	城：时计塔外部	32000
Lv.6	8.0/4.0	4－4	城：乘船地	50000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.53秒	–	–	–

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.03秒	–	–	–
Lv.2	2.43秒	3－1	城：圣堂	7000
Lv.3	1.67秒	4－4	城：乘船地	20000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	7	–	–	–
Lv.2	9	3－1	城：圣堂	10000
Lv.3	11	3－2	城：庭园	12000
Lv.4	13	4－1	城：时计塔外部	15000
Lv.5	15	4－2	城：采掘场前	20000
Lv.6	17	4－4	城：乘船地	25000

专有升级项

威力(近)/(远)		章节	改造地点	价格
10.0	8.0	4－4	城：乘船地	120000

Shotgun(SEMI-AUTO)/Striker



价格：43000

火力

级别	威力(近)/(远)	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	6.0/2.0	—	—	—
Lv.2	7.0/2.4	4-1	城：旧用水路A	25000
Lv.3	8.0/2.7	4-3	城：旧城迹	28000
Lv.4	9.0/3.0	4-4	城：乘船地	32000
Lv.5	10.0/3.5	5-1	岛：码头B	40000
Lv.6	12.0/4.0	5-1	岛：武器库	60000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.10秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.00秒	—	—	—
Lv.2	2.40秒	4-1	城：旧用水路A	8000
Lv.3	1.67秒	4-4	城：乘船地	15000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	12	—	—	—
Lv.2	14	4-1	城：旧用水路A	10000
Lv.3	16	4-3	城：旧城迹	12000
Lv.4	20	4-4	城：乘船地	16000
Lv.5	24	5-1	岛：码头B	18000
Lv.6	28	5-1	岛：武器库	25000

专有升级项	章节	改造地点	价格
装弹数增至100	5-1	岛：武器库	60000

Hand cannon



价格：隐藏的奖励武器，无价

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	30	—	—	—
Lv.2	35	—	二周目后	40000
Lv.3	40	—	二周目后	50000
Lv.4	45	—	二周目后	70000
Lv.5	50	—	二周目后	90000
Lv.6	60	—	二周目后	120000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.17秒	—	二周目后	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.67秒	—	—	—
Lv.2	2.87秒	—	二周目后	25000
Lv.3	1.83秒	—	二周目后	50000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3	—	—	—
Lv.2	4	—	二周目后	15000
Lv.3	5	—	二周目后	20000
Lv.4	6	—	二周目后	25000
Lv.5	8	—	二周目后	35000
Lv.6	10	—	二周目后	50000

专有升级项	章节	改造地点	价格
无限弹/火力增至99.9	—	二周目后	200000

Killer7



价格：77700

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	25	—	—	—
Lv.2	30	5-1	岛：武器库	62000
Lv.3	35	5-3	岛：地下洞窟	78000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.70秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.83秒	—	—	—
Lv.2	1.53秒	5-1	岛：武器库	20000
Lv.3	0.93秒	5-3	岛：地下洞窟	30000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	7	—	—	—
Lv.2	10	5-1	岛：武器库	30000
Lv.3	14	5-3	岛：地下洞窟	40000

Rifle



价格：12000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	4.0	—	—	—
Lv.2	5.0	1-2	村：溪谷	10000
Lv.3	6.0	2-1	村：武器商人之屋	12000
Lv.4	8.0	3-1	城：古城入口	20000
Lv.5	10.0	3-1	城：圣堂	25000
Lv.6	12.0	4-1	城：时计塔外部	35000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	2.73秒	—	—	—

装弹速度

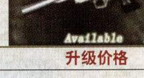
级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	4.00秒	—	—	—
Lv.2	3.23秒	1-2	村：溪谷	8000
Lv.3	2.33秒	3-1	城：古城入口	18000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	5	—	—	—
Lv.2	7	1-2	村：溪谷	6000
Lv.3	9	2-1	村：武器商人之屋	8000
Lv.4	12	3-1	城：古城入口	12000
Lv.5	15	3-1	城：圣堂	18000
Lv.6	18	4-1	城：时计塔外部	25000

专有升级项	章节	改造地点	价格
威力增至30.0	4-3	城：旧城迹	80000

Magnum/Broken Butterfly



价格：38000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	13	—	—	—
Lv.2	15	3-1	城：古城入口	25000
Lv.3	17	3-2	城：庭园	30000
Lv.4	20	4-1	城：时计塔外部	35000
Lv.5	24	4-3	城：旧城迹	50000
Lv.6	28	5-3	岛：地下洞窟	70000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.70秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.67秒	—	—	—
Lv.2	3.00秒	3-2	城：庭园	15000
Lv.3	2.33秒	4-3	城：旧城迹	20000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	6	—	—	—
Lv.2	8	3-1	城：古城入口	15000
Lv.3	10	4-1	城：时计塔外部	20000
Lv.4	12	5-1	岛：码头B	25000

专有升级项	章节	改造地点	价格
火力增至50	5-3	岛：野营地	150000

Shotgun



价格：20000

火力

级别	威力(近)/(远)	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	4.0/1.4	—	—	—
Lv.2	4.5/1.6	1-2	村：溪谷	15000
Lv.3	5.0/1.8	2-1	村：武器商人之屋	20000
Lv.4	6.0/2.2	3-1	城：古城入口	25000
Lv.5	7.0/2.5	4-1	城：大廊下	30000
Lv.6	8.0/3.0	4-3	城：旧城迹	45000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.53秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.03秒	—	—	—
Lv.2	2.43秒	1-2	村：溪谷	7000
Lv.3	1.67秒	3-1	城：古城入口	15000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	6	—	—	—
Lv.2	8	1-2	村：溪谷	8000
Lv.3	10	2-1	村：武器商人之屋	10000
Lv.4	12	3-1	城：古城入口	12000
Lv.5	15	4-1	城：大廊下	15000
Lv.6	18	4-3	城：旧城迹	20000

专有升级项	章节	改造地点	价格
火力两倍	4-4	城：乘船地	90000

Rifle(Semi-Auto)



价格：35000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	7.0	—	—	—
Lv.2	8.0	3-1	城：古城入口	15000
Lv.3	9.0	3-1	城：圣堂	18000
Lv.4	11.0	4-1	城：大廊下	24000
Lv.5	13.0	4-3	城：旧城迹	30000
Lv.6	15.0	5-1	岛：码头B	40000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.83秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	2.33秒	—	—	—
Lv.2	1.90秒	3-1	城：古城入口	9000
Lv.3	1.33秒	4-1	城：大廊下	18000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	10	—	—	—
Lv.2	12	3-1	城：古城入口	10000
Lv.3	14	3-1	城：圣堂	12000
Lv.4	17	4-1	城：大廊下	15000
Lv.5	20	4-3	城：旧城迹	20000
Lv.6	24	5-1	岛：码头B	25000

专有升级项	章节	改造地点	价格
射速变为0.8秒	5-1	岛：码头B	80000

MACHINE PISTOL/TMP



价格：10000

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.4	—	—	—
Lv.2	0.5	1-3	村：洞窟	7000
Lv.3	0.6	2-2	村：洞窟(夜)	14000
Lv.4	0.8	3-1	城：古城入口	18000
Lv.5	1.0	3-1	城：圣堂	24000
Lv.6	1.2	4-1	城：大廊下	35000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	0.10秒	—	—	—

装弹速度

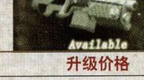
级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	2.37秒	—	—	—
Lv.2	1.93秒	1-3	村：洞窟	5000
Lv.3	1.17秒	3-1	城：圣堂	15000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	30	—	—	—
Lv.2	50	1-3	村：洞窟	7000
Lv.3	100	2-2	村：洞窟(夜)	15000
Lv.4	150	4-1	城：大廊下	20000
Lv.5	200	4-3	城：旧城迹	25000
Lv.6	250	4-4	城：乘船地	35000

专有升级项	章节	改造地点	价格
火力变为1.8	4-4	城：乘船地	100000

Mine Thrower



价格：9800

火力

级别	威力	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	半径2米	—	—	—
Lv.2	半径4米	3-2	城：庭园	25000
Lv.3	半径6米	4-2	城：采掘场前	45000

射速

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	1.33秒	—	—	—

装弹速度

级别	速度	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	3.43秒	—	—	—
Lv.2	2.57秒	4-1	城：时计塔外部	18000

装弹数

级别	数量	章节	改造地点	升级价格
Lv.1	5	—	—	—
Lv.2	7	3-1	城：古城入口	25000
Lv.3	10	4-4	城：乘船地	40000

专有升级项	章节	改造地点	价格
附加追踪效果	5-1	岛：码头B	30000

注：Mine Thrower的攻击力与手榴弹相同

增强装备

名称	价格	功能
Stock(Red9)	4000	提高Red9射击的精确度
Stock(TMP)	4000	提高TMP射击的精确度
Scope(Rifle)	7000	提高Rifle的瞄准距离
Scope(Semi－Auto Rifle)	10000	提高Semi－Auto Rifle的瞄准距离
Infrared Scope	4000	为Semi－Auto Rifle增加红外线功能，可以通过这种瞄准镜看到超级宿主体内的寄生虫
Scope(Mine Thrower)	8000	为Mine Thrower增加远距离瞄准的功能。

特殊武器

武器名	价格	获得条件	说明
火箭筒	30000	从商人处购得，或者从游戏中捡得	“《生化》系列”中的招牌最强武器，对绝大多数的敌人都是一击必杀
特别火箭筒	–	最终战中捡得	–
无限弹火箭筒	1000000	二周目可购买	–
Chicago Typewriter	1000000	完成“ADA THE SPY”模式后再次开始游戏就可购入	无限弹药，威力巨大
PLAGA REMOVAL LASER 412	–	打穿PROFESSION难度后从武器商人处得到	对寄生虫专用武器，一击必杀

全文档入手方法

文件	章节	入手地点
フレイングマニュアル 1	1－1	最初持有
アシュリー捜査のメモ	1－1	最初持有
フレイングマニュアル 2	1－1	村中央(与哈妮甘对话后自动获得)
村での警戒命令	1－1～1－3	村中央
“青コイン”击をて	1－1～2－3	村：农场
村长のメモ	1－2～1－3	村长的家
教会の封锁	1－3	墓地
何者かからの手纸	2－1	湖
フレイングマニュアル 3	2－1	教会(救出阿什莉后自动入手)
ルイスと第3の组织	2－1～2－3	村：农场
左右のルートへの配置	2－3	村：笼城小屋
村の最终防卫	2－3	村：升降梯
ルイス搜索命令	3－1～4－1	城：会见厅
射的について	3－1～5－3	射击房(只能在此屋中看)
ルイスのメモ 1	3－2～3－4	城：地下水路
8代目城主のメモ	3－2～3－4	城：城内沙龙
第3组织の女	3－3～4－1	城：庭园
执事の手记	3－4	城：书斋
“サンプル”夺回完了	4－1	城：大廊下
仪式の准备	4－1	城：时计塔(注)
ルイスのメモ 2	4－2	城：采掘场前
エイダからの手纸	4－3～4－4	城：旧城迹
ルイスのメモ 3	5－1	岛：手术室
エイダの纸ひこうき	5－2	岛：监禁室
教团の计划について	5－3	岛：机械室前
ルイスのメモ 4	5－3	岛：地下洞窟
クラウザーの仲间へのメモ	5－3	岛：野营地
ルイスのメモ 5	5－3	岛：胶囊实验室
教团の最终目的	Final	岛：旧手术室
注：在EASY和AMATEUR难度下无法得到“仪式の准备”		

射击游戏

在游戏中，我们可以在5个房间中玩到类似于打靶的射击迷你游戏，打中敌人靶会加分(击中头部分数会高一些)，打中友方靶会扣分，当达到一定的分数后就会得到特定的奖品——人偶像。在射击游戏中共有四种射击类型，可以得到24个人偶，每种类型6个，而其中又有一个属于特别人偶，需要达到极高的分数才能得到，有兴趣的朋友就试着收集所有人偶吧。

此外，在射击游戏中共有着两种背景：森林小屋和古城远景，而击中背景的特定位置则会出现特定的效果，虽然这些效果大都没什么用，但还是蛮有趣的。

射击游戏房间

地点	前往时间
城：圣堂	3－1～3－4
城：大廊下	4－1
城：采掘场前	4－2
岛：武器库	5－1
岛：野营地	5－3

森林小屋背景

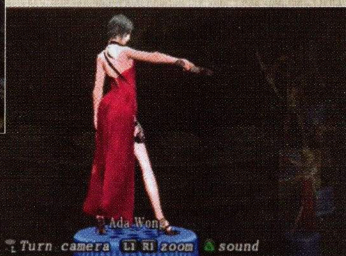
击中位置	效果
左中森林	白鸟飞舞，羽毛飘飘
烟囱	房间内充满烟雾
小屋窗口	耳畔传来敌人的惨叫
右中蜂窝	大量虫子飞进房间

古城远景背景

弯月	房间内被月光照亮
夜空	流星出现，此时枪靶会被砸坏
古城	听到塞德勒的狂笑声。而如果是在先击中弯月的情况下再击中古城的话，焰火便会出现，并且增加300分



▲这就是击中城堡后出现的特殊焰火效果，300分轻松取得。

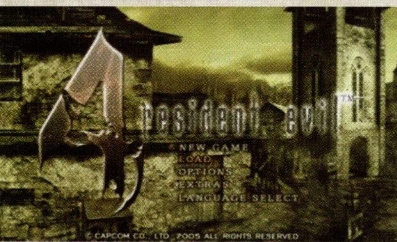


▶想要收集全这些东西还是要花很长一段时间的。不过，总觉得CAPCOM设计这些东西是为了之后发售模型着想……

隐藏要素完全公开

■标题画面的改变

通关一次之后，标题画面背景变成了游戏初期村庄的原画。用右摇杆左右可以移动背景画面，上下则是放大缩小背景画面。

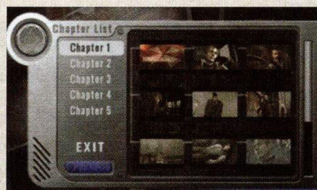


■Professional难度

通关一次之后，在New Game选项里新增了Professional难度。Professional难度的敌人HP更高，攻击力也更大。

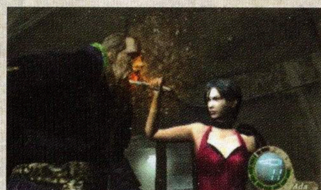
■EXTRA选项

通关一次之后回到标题画面，会发现多出一个EXTRA选项，游戏所有的隐藏模式都在这里出现。



■the another order

这是PS2版的新增模式，通关一次后即可进行游玩。玩家将通过艾达的视角，从另一个角度来了解《生化危机4》的世界。游戏共分为5章，玩家的目的就是控制艾达拿到寄生体的样本。此模式的难度相当于正篇游戏的NORMAL难度，每章结束时可以进行存档，可以从武器商人处进行购物(但不能对武器进行改造)。每通过一章，艾达的体力都会自动回复，而EXTRA模式中也会多出一段“艾达的报告书”的影像。



当完成这个模式后，里昂与阿什莉的第二套隐藏服装便会出现，而且我们也可以在正篇中购入威力强大的芝加哥打字机了。

■ADA THE SPY

通关一次之后得到。

这是一个有完整剧情的模式，主角是艾达，目的是在岛上取得5个寄生虫的样本后前往规定地点乘直升机离开。最后的BOSS是克劳撒。比起里昂来说艾达的行动速度更加敏捷，但防御值和体力值要低一些，很容易就会GAME OVER。

这一模式中无法存档、没有武器商人、没有解谜要素，考验的完全是玩家的操作技术。



The Mercenaries

通关一次后得到，"The Mercenaries"，即佣兵模式。最初只可选里昂，共有4个关卡。在一定时间内连续杀敌数越多分数越高，时间结束则宣告游戏结束，因此玩家要不断地在关卡内寻找可以增加时间的特殊道具。游戏结束后会给出评价，得分越高评价越高，最高评价是5颗★。这4个关卡分别是村庄、城堡、岛上基地以及水上世界，以4颗★的评价完成上述关卡会得到艾达、克劳撒、汉克(第四生存者)以及威斯克。这几位角色的初始武器道具和各自的能力都不相同。全部角色都以5颗★的评价完成所有关卡，会在正篇游戏的商人那里免费得到强大的手枪加农炮，这也是本作中最难得到的一把武器。



MOVIE BROWSER

剧情动画浏览模式，在这里可以回放在里昂篇以及艾达的the another order模式中所有的剧情动画。

ADA'S REPORT

艾达的报告书。the another order模式每个关卡结束之后都可以看到一段影像版的"艾达的报告书"，一共有5段。在这个模式中可以回放所有的"艾达的报告书"。而"艾达的报告书"对于了解《生化危机》系列背后的秘密有很大帮助。

隐藏服装 01

通关一次之后就会在里昂篇中为三名主角追加一套新服装。里昂会穿上他非常熟悉的R.P.D.警员服，阿什莉会穿上性感上衣装，而艾达的服装则会变为ADA THE SPY模式中的特工服。



隐藏服装 02



将the another order 模式通关之后就会在里昂篇中再追加一套新服装——"黑手党里昂+铠甲阿什莉"，值得一提的是"铠甲阿什莉"不怕任何攻击，就算是机枪扫射也能照单全收，更不用说普通敌人的各种攻击了。



继承要素

读取通关存档进行第二轮游戏时，可以继承上次通关时的某些要素，具体内容请参看上表。另外，从二周目中遇到的第一个武器商人就可以购买所有商品，以及对所有武器进行改造。

继承要素	
里昂与阿什莉的HP限界	
道具箱的尺寸	道具箱内的道具
所持武器的改造等级	金钱
宝物	藏宝图
文档	防弹服
射击游戏得分	

攻略难点提示

Chapter 1-2

1.在溪谷中我们需要收集2块石牌的碎片，其中之一在右侧的山顶上，另外一块在左手边小屋的房顶上，均在宝箱内。

2.按"↑、←"的顺序转动邪教徽章的水晶就可以打开村长房间的门。

Chapter 1-3

1.解开教堂后门的双子家纹的机关密码是"3、3、3、4、4、4、3"，解开后可以取得绿色猫眼石。

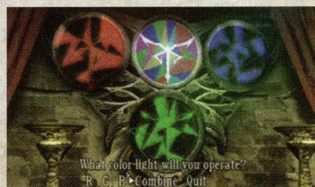


2. 对付大鱼BOSS的惟一武器是小艇内的鱼叉，切记不要因贪心导致自己掉入湖中，稳扎稳打即可。如果大鱼突然潜入湖底不冒头时，我们应该马上手持鱼叉观察屏幕的提示，当看到红色的三角箭头出现在左或右侧时，就马上转动视角找到大鱼冲来的方向。在其接近时，把握好距离可以连扎2次。

Chapter 2-1

1.与巨人的战斗最好采取游击战术，与其保持一定距离。如果被巨人抓住了的话，一定要搓左摇杆挣脱。巨人的树木横扫和冲撞是可以用QTE回避的。给予其一定伤害后，巨人体内的寄生虫就会破体而出。这时既可以用普通火力攻击寄生虫，也可以近身跃上巨人头顶用小刀砍，一次最多可以砍8刀，相当于巨人的一半体力。不过在挥刀前要注意屏幕上的QTE提示，随机出现按键提示，一旦按错了就会被巨人抓住从背上扔下来。如果之前在1-1中，玩家救助了路边的小狗，在这里坚持一会，小狗就会出现并吸引巨人的注意力。

2.按照图示的形状转动彩色机关，成功合成后就能够打开关押阿什莉的房间的铁门，救出阿什莉后2人准备一起逃亡。



Chapter 2-3

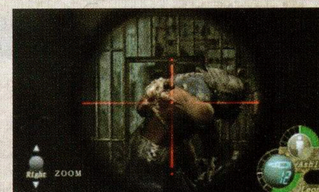
1. 第1形态的村长转身比较缓慢，我们要做的是与其保持中距离，注意并不是远距离。因为距离一远的话，村长就会利用钩爪跃至里昂的面前。第1形态的村长的弱点在脊椎，另外初始位置右侧的油桶也可以利用一下。当给予其足够的伤害后，村长就会进入第2形态。该形态舍弃了腿部，直接以背部的勾爪在房梁上活动。扔1个闪光手雷就可以令其直接摔下来。燃烧手雷比高爆手雷可以给其带来更大的伤害。如果之前购买了火箭炮，最快捷的办法就是先扔1个闪光手雷，然后直接以火箭炮1发KO。村长的奖金是30000，与一枚火箭炮的价格相等。如果为了节省资金的话，可以在1层和2层灵活跑动，让其失去目标，然后利用狙击枪击落村长。屠杀小屋内有许多道具，不要忘记打扫战场。

Chapter 3-1

1.古城入口处的解谜是将1层的银剑与2层的金剑分别取下，然后再互换位置。

2.内城大门的钥匙在尽头的房间的宝箱里，一取得钥匙后，房间里会涌入大量的邪教徒。利用房间内的炸药桶可以提高战斗效率。

3. 在与盲眼铁爪的一战中，冲进监狱后要急转身逃跑，因为盲眼铁爪兵也会同时追出来。打这个小BOSS有以下两条禁忌：一，禁止随便跑动；二，禁止无目的开枪。而盲眼铁爪的打法也是多种多样的：一，拿狙击枪直接打他背上的寄生虫，待其寄生虫破体而出，当他的晃动结束后，利用他的半转身还可以补上1发；二，利用盲眼铁爪只能听声辨位的特点，



射击房间两侧的铜钟，待其冲向铜钟将爪子插在墙壁里或是露出破绽后就发起攻击；三，如果想节省弹药，在其将爪子插在墙壁里拔不出来时，可以直接上去拿小刀切割他背部的寄生虫。四，由于该BOSS只会以直线或是最短的距离冲向里昂，所以可以尝试与BOSS呈一直线后站在墙壁前开枪，然后赶紧朝两侧跑开引诱其用铁爪插墙。

Chapter 3-2

1.利用红衣邪教徒打开迎宾间里屋的大门，这里的谜题解答顺序是4、3、1、2。

2.在城堡花园里取得两块"月之碎片"后可以拼成1块完整的石板，用于打开2楼的门。

Chapter 3-3

1.从与艾达碰面的房间的小门可以直达会餐室，先去摇响铁闸旁边的铃铛，然后击碎壁画中的酒瓶，就可以进入铁闸后的房间。

Chapter 3-4

1.去中央的突出部利用狙击枪解救阿什莉。方法为射击她身上的3道铁环，注意不要击中阿什莉。之后要注意不要让敌人将阿什莉带走，如果阿什莉不幸被他们抓住了，在狙击的时候要尽量瞄准敌人的腿部。

2. 解开储物室中央拼图谜题具体顺序是：参照图上标注的数字位置，按顺序移动6、3、2、5、4、7、8、9、6、5、2、1、4、7、8、5、6、9。然后再将之前在储物室大厅内取得的拼图石板安上去，就可以成功解开该谜题。随后，里侧的门就会打开。



Chapter 4-1

1. 进入武器展示室后，我们会碰到一个熟悉的谜题——推石像。将2个石像推至2个机关上，然后阿什莉和里昂也分别踩着2个机关就能打开内室的门。内室的尖刺天花板会慢慢落下，只要击中天花板上的四个角的红灯就能使其停止。

2. 与右手的一战中，当里昂进入旧下水道内部约8秒后，右手就会在天花板或地面上发动奇袭攻击，应密切注意按键提示。进入通道尽头的电力控制室，打开房间右上角的电力开关后，右手就会真正现身。里昂需要在这个房间里坚持60秒(EASY为30秒)，房门才会打开。如果直接调查房门的话，右手会立即出现。如果不调查，右手会在启动电源的３０秒后出现(EASY为20秒)。注意利用房间里的液体窒素瓶，待右手走近时扳倒它，右手就会被暂时冻结。右手的冻结状态解除条件有三条：一为30秒后；二为被燃烧手雷攻击；三为合计受到超过3000点的强力攻击。(通常是数发在轮或者散弹)开启电力开关后要经过4分钟(EASY约为3分钟)。因为右手的身上有合成皇冠的贵重品，所以在此提供一个最简单的办法。先利用液体窒素瓶将它冻结，然后立即使用火箭筒将其轰碎。注意不要靠得太近发射，爆风会同时炸伤自己。

Chapter 4-4

1.与萨拉扎的一战中，萨拉扎的攻击方式主要是依靠中央的主触手和两侧的2条副触手。主触手的攻击是必须手动回避的，除了普通的拍打外，只要一看见主触手张开血盆大口时，就必须马上朝两侧奔跑。被咬住的话可是一击毙命的，这也是BOSS惟一能够直接致命的攻击方式。副触手主要以拍打和投技为主，其中投技能够把里昂扔到下1层去，不过这两种攻击方式都可以利用QTE回避。打倒副触手后，其恢复时间为30秒。1层有许多BOSS孵化出来的寄生虫，如果玩家火力不够的话，不妨下1层打寄生虫赚点弹药。能够对BOSS造成重大创伤的攻击方法是：首先攻击其主触手上的眼球，给予一定的伤害值后，主触手就会萎缩，但是7秒后就会恢复过来。这时，包裹着萨拉扎的核心外壳就会打开，马上射击萨拉扎就能对BOSS造成伤害。最简单的方法是待主触手移开后，利用火箭筒直接轰核心处的萨拉扎，Normal难度下是一击致命的。BOSS的奖励资金为50000，所以用火箭筒也不亏，这是一个方便快捷的方法。





Chapter 5-3

1. 与U－3战斗的前半部分在3个集装箱内展开，此时里昂只能以击退或逃跑为主，注意屏幕上的QTE提示。击中绿色的指示灯就能够打开一些闸门，同时也能够启动打开红色出口的按钮。按下适当的红色按钮后，只有30秒的时间让玩家逃出红色大门，然后这一节集装箱就会坠落深渊。快速逃离U－3的控制，最后的一跃要自己按×。与U－3战斗的后半部分在悬崖上展开，利用弧形通道内的铁闸困住BOSS，可以争取到一些攻击时间。尽量以多移动，打游击的战术为主。第3形态的U－3会发动钻地攻击，不过在它的钳子破土而出时会有QTE提示。

2. 与克劳撒交战时最好使用匕首，威力几乎与左轮相当。在拿到所有石板的最终战时，限时有三分钟，所以一定要速战速决。对付克劳撒有多种办法：一为中距离先攻击其腿部，待其跪倒后就马上打头，然后保持距离反复循环即可；二为近身拿军刀砍，不过每砍2下就注意QTE回避。如果能够把克劳撒逼在外侧栈桥的一角处狂砍，击倒他的速度会非常快。三为捕捉其攻击瞬间掷开左腕的空隙，当他一露出空隙时直接开枪打其胸部就可以令他跪倒，这也是较快的一种办法。



Chapter 5-1

1. 手术室内的机关只要使左上角的指向标最终流动到右下角就OK了，具体见图。

2.对付新敌人超级宿主需要在冷冻室小屋中取得一种特殊的热能瞄准镜，射击它体内的几处红点，不然会浪费大量的弹药。



最终战

攻击塞德勒腿部关节处的眼睛，就可以使其头部的核心部分暴露出来。此时可以跑过去近身按×键，就可以给予BOSS伤害。打爆正面的两个眼睛后从BOSS的身侧跑过，然后再180度转身就能够看到其他眼睛。战场内有2处钢筋和2处油桶可以利用来攻击BOSS，效果和打眼睛一致。削减了BOSS的一半体力后，相当于6次军刀攻击，艾达就会抛给里昂1枚红色的火箭筒。利用该火箭筒攻击BOSS会以激动人心的演出效果将BOSS一击瞬杀。从艾达在直升机里按下引爆键后，3分钟倒计时就会开始，原路返回阿什莉处就可以带她一起逃走。临走前别忘了去取击败BOSS的100000奖金。

《生化危机4》中的小秘密

好心者必得好报



在游戏一开始，我们能从村外看到一只被捕兽夹困住的白狗。如果里昂开枪向其射击的话它会立即挣脱捕兽夹逃走，而如果里昂开枪将其脚上的捕兽夹打掉，那么在之后的巨人一战中，这只想要报恩的小狗便会前来与我们并肩作战，这也会令那场战斗的难度降低一个等级。

黑心者不得好死

在Chapter2－2的最后，里昂会与路易斯携手对抗大量被寄生虫控制的村民。战斗中难免会有误伤行为，所以里昂第一次击中路易斯时他只是表示吃惊，第二次表示怀疑，第三次表示愤怒，第四次表示暴怒，但俗话说得好，在一在二不在三，又何况是第五次呢。当心狠手辣的里昂第五次击中路易斯后，怒不可遏的他会向里昂大骂一声"白痴"，然后毫不客气地将里昂一击干掉。当然，之后就ＧＡＭＥ OVER了……

受过特训的总统千金?

游戏进行到中盘阶段时，里昂会在二层找到被铁杆困在一层墙上的阿什莉。一般的做法是用狙击枪将铁杆打掉将阿什莉救出来，但其实，这里我们完全可以利用爆炸的气浪以一次攻击便打断所有铁杆结束营救行动，譬如手榴弹、打掉天花板上的吊灯等方法都可以。不过，这种方法虽然节省子弹但也非常危险，稍不小心就会击中阿什莉导致GAMEOVER。但比起这个更令人诧异的是，阿什莉大小姐在被这样救出来后竟然会微笑着与里昂调侃，难道这位总统千金早就受过特训将生死置之度外不成?



里昂的不死之谜

都说里昂在《生化危机4》里是不死的小强，连艾达在透露自己心声的隐藏报告书里都对里昂的生存技能表示了由衷的赞叹。熟悉Capcom游戏的制作特色的玩家，一定对所谓"空血"的现象十分熟悉。在《生化4》中，里昂也是靠着自己强韧的底力爆发才能屡屡以"空血"过五关斩六将。那么，里昂的不死之谜的谜底就在于……

⊙触发底力，空血不死的发生条件

★里昂的体力至少在1/3以上；

★受到了超过其剩余体力的攻击；

★这时的发生几率为25%，如果经常续关的话，游戏难度会相应降低，发生几率也可以达到100%；

★受到爆炸和其爆风攻击时是100%发动底力的。

会空间跳跃的巨人

在溶铁炉那里面对两个巨人时，大概许多人都曾想过利用机关将两只同时弄下去立即解决战斗吧。但遗憾的是，即使你成功地将两只都引诱到正确位置，其中一只依然会不可思议地逃出险境。这也让我们不得不怀疑，那只巨人是否练成了失传已久的瞬间移动呢?

快乐的渔夫里昂

当游戏进行到村长家附近的地下水道和湖的时候，这里有丰富的水产品供里昂脱贫致富，一条大鱼值2300，小鱼值750。

致富靠养鸡

在村庄执行任务的时候，经常可以拾到好吃的鸡蛋，看到可爱的老母鸡。如果玩家有耐心的话，可以在村中央或农场慢慢等鸡下蛋。白蛋、茶蛋、金蛋依次卖300、600、3000。

沉默是金

在《生化4》的游戏流程里，时不时会插入一些过场事件。某些事件通常伴随着敌人或机关的出现，如果直接按过这些事件，敌人或机关会有短暂的瞬间处于未布置的状态，这将会让下一瞬间玩家的行动占得先机。所以，不和敌人罗嗦，坚持沉默是金的原则是非常重要的。以下是一些直接按过会对自己有利的事件列表，希望对追求最速通关的玩家有所帮助。

最速事件列表

章节	地点	分析
2－1	水坝	关闭水坝后村民出现的时候
2－3	崖下小道(左)	到达后出现的全景
2－3	崖下小道(左)	电锯姐妹花出现时
3－1	兵器库	1楼的红衣邪教徒出现时
3－3	会餐室	铁笼落下被包围时
4－1	火龙之间	最深部的火龙出现时
4－1	骑士之间	取得皇帝圣杯后
5－2	垃圾处理场	按下控制室内的开关后
5－3	教祖之间	激光机关启动前

神力阿什莉

在Chapter 2－2带阿什莉返回村庄时，先让阿什莉待机，然后进入游戏序幕里昂据守的2层小屋对面的平房，用旁边的木柜把门堵上。然后呼叫阿什莉，你会发现村民们集众人之力才能打破的封堵木门，阿什莉只是双掌轻轻挥出，顷刻间木门化为木屑……

幽灵直升机

在Chapter 5－4登场的直升机驾驶员麦克，按道理是坐在机舱的驾驶席上的。但是当你用高倍瞄准镜观察直升机的时候，却赫然发现驾驶席上竟然没有人!



艾达的报告书

当年威斯克的两份报告书揭示了隐藏在《生化》世界水面下的众多不为人知的秘密，而现在，艾达的这份报告书也令我们了解到了一些游戏中没有解开的谜团，并且隐约点明了之后的战斗走向。由于喜欢"《生化》系列"剧情的朋友不在少数，所以我们在这份攻略里特地准备了"艾达的报告书"的中文翻译，希望各位能够喜欢。

Ada's Report 1

我进行这件任务的惟一原因是为了进一步接近我自己的目标。不管发生任何事情，我不能让任何人察觉到它。当然，暗中行事不是我的风格。我也会偶尔出现在他的面前提供一些建议。以下是目前为止我所了解的：奥斯穆德·塞德勒的祭祀和邪教Los Illuminados有关，他们复活了一种寄生的生物体，并称之为Las Plagas。这是我的组织所知道的全部，而塞德勒的神秘活动则有进一步调查的价值。萨拉扎家族，历代的城主，拥有控制Las Plagas的能力。组织关于这一点的假设是：有一种只能由寄生虫所发出的惟一的声波振动频率被用于控制他们。相同的原理被运用在狗铃铛上。这是从我们找到的样本中所推断得出的分析。这种生物组织可能含有一种专门用来感应声波的器官。我曾经目睹过该祭祀的成员手持一些奇怪的仪式法杖，而我怀疑是他们散发出这些声音。当然，这些都只是纯粹的假设而已。组织需要寄生虫的样本去确认或驳斥这些理论。这是我的任务的主要目标，而且是我惟一向组织表现忠心的方法。好戏已经上演，现在已经没有机会回头了。

Ada's Report 2

在所有与这件事情相关的人里，路易斯·塞纳是关系最浅的一个。他不为任何组织工作，能够自由决定自己的行动。我是惟一告诉组织他的重要性的人。我之所以那么做是因为我欣赏他。在此之前，路易斯一直狂热地致力于一种远古时代的寄生虫的研究，但是当教主塞德勒在暗中进行的一些行径令他起疑后，他积压在心中许久的疑心终于产生了抵触情绪。急于摆脱邪教控制的路易斯决定向大学时的老同学发电子邮件求助，而碰巧的是路易斯的老同学正是我的前男友——约翰，路易斯对于约翰的死毫不知情。机缘巧合之下，我收到了路易斯的电子邮件。当我与其言明身份后，他几乎是在乞求接受保护。他说，"我对于Las Plagas和这个愚蠢的祭祀没有任何感情，我要离开，我需要重新获得平和与安静。"我叫他给我一份样本作为证明。看起来，他是少数几个塞德勒事实上信任的人。解决他直接取得样本并不是一件困难的事情。但是，我怀疑这些邪教徒的祭祀其实是有利于他的逃脱。我会引导他，如果我想让事情平稳地进行的话。

Ada's Report 3

杰克·克劳撒，他是组织的广泛研习和调查的课题。无论是在战场内外，他的技能和人格都在接受检验。如果他不是最好的，那么他将会成为危害我们的一个负累。我的结论是什么？他的确是一个伟大的战士。但是，如果有其他人从中作梗的话就不一定了。威斯克在将杰克·克劳撒布置在塞德勒身旁当间谍后，这次又派我来到这里，这让我不得不怀疑这是让我俩互相监视对方。无须怀疑的是，克劳撒在远古寄生虫所展示的惊人力量面前已经完全臣服了，同时他也想反过来利用这种力量来达到自己的目的。这对于组织来说是一个可怕的结果。从某种程度上来说，这可能也是事情所必要的发展，而他的角色则是中断这场游戏中的一幕闹剧。我曾经研习过他的战斗技巧，以及如何对付他的左腕，如果必要的话，我不会回避与他的战斗。也就是说，这出戏的舞台和它的演员们最终都将被销毁得一干二净。很不幸，他将会在这个游戏里扮演懦夫的角色来替我们承担所有的罪孽。这也是为什么我如此肯定事情依然在遵循正确的方向前进。

Ada's Report 4

里昂·S·肯尼迪，他可能是本次任务中最重要的部分。没有他和他那强悍得令人畏惧的生存技能，这个故事将不会完整。6年前，我曾经亲眼目睹过里昂的战斗，也曾与他并肩作战，而自从那一天的6 年后，他显然成长了许多。考虑到塞德勒和克劳撒之间的勾结，那里有可能会发生无法预料的问题。但我会暗中协助里昂。因为，我需要他为我打开实现我的目标的前进道路。我会尽我所能地协助他始终朝着预想中的方向去稳步前进。当然，在数个月前他的角色并不存在，那时，我的角色也更加简单。但这些都是在总统的女儿被绑架和里昂被单独派遣来寻找她之前。现在，剧本的大纲已经被修改了。我并不认为我需要去担心些什么。当里昂处于那些恶劣的环境时，他总会使逆境中出现转机。这也是为什么我对他始终抱有坚定不移的信念的部分原因。

Ada's Report 5

虽然真不容易，不过本次任务还是成功了。不过，我也送了威斯克一个与众不同的小礼物。假装与他一起工作真是件有趣的事情。阿尔伯特·威斯克……我想知道下一步他想干什么，直觉告诉我这一切都是他早有预谋的。对他来说，UMBRELLA代表权力，他借此隐于幕后并从事着自己的计划，如今UMBRELLA的庇护伞已经彻底被毁，那些当权者试图东山再起，他们在私底下明争暗斗，用尽各种欺骗和虚假的手段。这就是威斯克迫切地，无法阻拦地想建立他所谓的"新UMBRELLA"的原因。"百足之虫，死而不僵"，UM－BRELLA在全世界都有制药厂，我们很清楚威斯克在UMBRELLA倒台后与他们都保持着接触。毫无疑问我们此后也会收到他的消息，组织必须保持警惕。不过威斯克也不是傻子，他很清楚组织在想什么。在下一步开始之前，他和我还有时间继续我们的猫捉老鼠小游戏。这个任务可能已经结束了，然而战斗才刚刚开始。



对于喜欢"《机战》系列"的玩家来说，本作绝对是十年来最不容错过的作品！游戏作为α系列的完结篇，从各方面来看都是合格的。游戏将三十多部作品的世界观融为一体，并用原创主线贯彻始终，虽然仍有一些小问题，但绝对值得FANS反复回味。和前作比起来，本作虽然去掉了《脑力者》等作品，但又迎回了《EVA》、《飞跃巅峰》等超人气作品，并吸纳了时下最红的《高达SEED》，出场阵容可谓史上最强！众多幻之机体、幻之必杀技都首次出现在系列之中，极大地满足了原作FANS的怀旧之情，也令老玩家们备感欣慰。本作毅然采用了前作毁誉参半的小队系统，但辅助说明远比前作齐备得多，而且事实证明惟有采用小队系统，才能让玩家组建史上最豪华的梦幻军团！本作引入了《OG2》中加入的更换战斗音乐、多种游戏难度等新系统，再加上本作原创的众多崭新设定，一切的一切都足以使其成为系列史上的又一高峰！

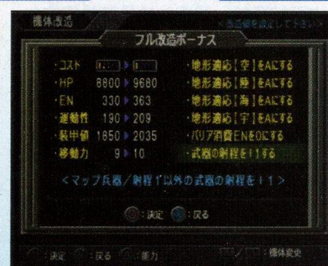


第3次超级机器人大战α 终焉的银河		Banpresto	S·RPG
PS2	第3次スーパーロボット大战α 终焉の银河へ	2005年7月28日	日版
	1人 332KB以上		7980日元
	对应《超级机器人大战》专用PS2控制器	推荐玩家年龄：12岁以上	

实用操作小技巧

1.可以在战斗地图中的システム中自由定义快捷键。
2.战斗画面中按×可关掉战斗画面，按○可加快速度。
3.R1+○可加快对话速度，R1+START可跳过一段对话。
4.L1+L2+R1+R2+SELECT+START同时按下，可回到标题画面。
5.在上述操作中按住SELECT不放，将自动读取战斗中断存档。

机体全改造BONUS



只要将机体的能力全部改满，就可以获得额外的奖励，奖励项目共有12种，具体请参见右表。

一般说来，都推荐选择武器射程+1。当然此项奖励仅针对射程不为1的非地图武器。对于某些机体可选择编成COST减0.5，注意此奖励对0.5的机体无效。本作的武器全改造没有BONUS奖励。

编成COST减0.5
最大HP增加10%
最大EN增加10%
运动性增加10%
装甲增加10%
移动力+1
空地形适应变为A
陆地形适应变为A
海地形适应变为A
宇地形适应变为A
防护罩发动时不消耗EN
武器射程+1

流程表

本作的一大进步，就在于提供了流程表可供查看。只要进入标题画面中的选项模式，就可以看到游戏中内设的流程表。玩家打过的关卡将全部被收录在此，需要注意的是在流程表中还有一些标着"！"的独立关卡，这些关卡可以视为游戏的外传。打过这些关卡没有什么好处，不过部分机体只会出现在其中，另外也对主线剧情有很大的补充，所以建议还是玩一下。

要想将流程表补齐，就需要将游戏通上4遍，而且还要选不同的主人公、走不同的分支路线，看起来是一件非常浩大的工程。其实游戏允许和朋友互补，只要把朋友的系统档拿来读上一读，就可以与朋友互通有无了。当你将流程表全部完成之时，会出现最后一个独立关卡。在这个关卡中可以使用全部的原创角色，而且剧情也相当搞笑，绝对是大家不能错过的梦之关卡！



通关奖励



本作通关之后，可以接续上一次的记录开始游戏。重新开始游戏时，可以继承前一次游戏通关时的金钱和PP值。这里所说的金钱和PP值，指的是在游戏中获得的总额，而非通关时所剩下的数值，所以大家可以放心使用。但并不是完全继承，2周目时只能继承50%，3周目可以继承75%，4周目和4周目之后才能100%完全继承。由于强化部件不能继承，所以建议大家在通关前将决战中用不上的强化部件全部卖掉。

本作共有3个游戏模式，每个模式的流程都是一样的。开始只能选择普通模式，将普通模式通关后，会出现EX HARD模式。此模式中不能改造武器，机师学习技能时所消费的PP值是正常的两倍，而敌人的机体会得到强化。将EX HARD模式打过之后，就会出现SPECIAL模式。在SPECIAL模式中可以对机体和武器进行15段改造（正常为10段），所有机体的编成COST全部减0.5（0.5的机体不变），并且初期就拥有大量强化部件。不同模式之间也可以继承金钱和PP值。

全结局达成条件

本作共有3种结局，分别是BAD ENDING、NORMAL ENDING、EX ENDING，选择哪种结局并不影响通关后的继承项目。

要想进入BAD ENDING，首先要在第41话前半部分的剧情中选择出战。达成这一条件后如果玩家此时进行的并非一周目游戏，那么在打过第56话的后半部分时，会出现另外一个选择：战斗，或者寻找别的解决方法。如果选择战斗，那么下一话就会变为"与你同在银河"，这就是所谓的BAD ENDING。

在未满足BAD ENDING的条件下，电脑会根据玩家的熟练度取得情况进行结局判定。当玩家的熟练度小于等于56，或总回合数大于等于420以上时，就会进入NORMAL ENDING"终焉的银河"；如果熟练度大于56，且总回合数小于420时，就会进入EX ENDING"遥远的时间彼岸"。很显然，EX ENDIGN才是最佳结局，从情节来看也的确如此。



▲这位小朋友是必须走BAD ENDING才能见到的人物，它也是《传说巨神伊甸》原著中最后出现的角色。

合体攻击

合体攻击可谓"《机战》系列"最激动人心的地方。本作合体攻击数量之多，称得上是系列之最。除了像毁天灭地锤（ハンマーヘルアンドヘヴン）这样的经典名招，还有一些原创的合体攻击。比如长滨忠夫三人组的超电磁烈风正拳突き，实在令众FANS心跳不已。需要注意的是，不少合体技都需要在特定剧情发生后才能使用。（注意下表中对于同名同组合的《超时空要塞7》歌曲合体攻击进行了省略。）

合体攻击名称	参与机体名称
ジャイアントカッター逆さ斩り	ガイキング+大空魔龙
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ+グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ+グレートマジンガー
ダイアモンドフォースアタック	VF-17DナイトメアF(ガムリン机)+VF-17SナイトメアF(金龙机)+VF-17DナイトメアF(ドッカー机)，或VF-17SナイトメアF(ガムリン机)+VF-17DナイトメアF(フィジカ机)+VF-17DナイトメアF(ドッカー机)
エヴァー齐攻击	零号机改+初号机+贰号机
超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV+ボルテスV
ハンマーヘルアンドヘヴン	ガオガイガー或ガオファイガー+ゴルディーマーグ
ツインバードストライク	ビルトビルガー+ビルトファルケン
ユニゾンキック	初号机+贰号机
ダブルピンポイントバリアパンチ	YF-19(B)+YF-21(B)
ゴルディオンクラッシャー	ジェネシックガオガイガー+ゴルディマーグ
コンビネーションアサルト	フリーダムガンダム+ジャスティスガンダム
龙卷斩舰刀 逸骑刀闪	ダイゼンガー+アウセンザイター
火车カッター	大空魔龙(ボリューション)+ガイキング
スカルフォーメーションアタック	VF1-S・Sバルキリ-F(フォッカー机)+VF1-S・Sバルキリ-F(一条辉机)+VF-1A・Sバルキリ-F(柿崎机)
Fダイナミックスペシャル	ゲッタードラゴン+グレートマジンガー+マジンガーZ
超电磁烈风正拳突き	ダイモス+ボルテスV+コンバトラーV
ジーナスアタック	VF-22S・SボーゲルIIB(マックス机)+VF-22S・SボーゲルIIB(ミリア机)
エメラルドフォースアタック	VF-19S・エクスカリバ-F(ガムリン机)+VF-19F・エクスカリバ-F(フィジカ机)+VF-19F・エクスカリバ-F(ドッカー机)，或VF-19S・エクスカリバ-F(フォッカー机)+VF-19F・エクスカリバ-F(一条辉机)+VF-19F・エクスカリバ-F(柿崎机)
天上天下一击必杀炮改	バンプレイオス+R-GUNパワード
TRY AGAIN	VF-19改Fバルキリ-SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改FナイトメアSB
突击ラブハート	VF-19改Fバルキリ-SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改FナイトメアSB
Holy Lonely Light	VF-19改Fバルキリ-SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改FナイトメアSB
Planet Dance	VF-19改Fバルキリ-SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改FナイトメアSB
TRY AGAIN	VF-19改Fバルキリ-SB+VF-11MAXL改SB+VF-17T改FナイトメアSB+シビル







改造继承

改造继承向来都是玩家比较关注的东西，因为得知改造继承后就可以针对性地使用资金。下面就会为大家列出本作的全部改造继承表。

原型机名称	改造继承机名称
νガンダム	Hi-νガンダム
ガンダム试作3号机	ノイエ ジール、ヴァル ヴァロ、ガーベラ テトラ
ZZガンダム	ドベン ウルフ、ゲーマルク
キュベレイMk-Ⅱ(プル机)	キュベレイ
キュベレイMk-Ⅱ(プルツー机)	クィン マンサ
ストライクガンダム	ストライクガンダム(ムウ机)、ストライクルージュ、フリーダムガンダム、バスターガンダム
フリーダムガンダム	ジャスティスガンダム
メビウス ゼロ	スカイグラスパー(フラガ机)
スカイグラスパー(フラガ机)	スカイグラスパー(カガリ机)
バスターガンダム	デュエルガンダム
バトル7	VF-22S SボーゲルⅡB(マックス机)、VF-22S SボーゲルⅡB(ミリア机)
マジンカイザー	マジンガーZ
マジンガーZ	マジンカイザー
真ゲッター1	ゲッタードラゴン
ゲッタードラゴン	真ゲッター1
ガオガイガー	ガオファイガー
ガオファイガー	ジェネシックガオガイガー、ジェイアーク
ダンクーガ	ファイナルダンクーガ
ビルトファルケン	ビルトビルガー
雷凤	大雷凤
轰龙改	真龙虎王
量产型νガンダム(クォヴレー机)	ベルグバウ
ベルグバウ	ディスアストラナガン
ASソレアレス	ASアレグリアス
アルブレード カスタム	バンプレイオス

你所不知道的小秘密



▲观看人物事典时，可以按键观看表情或欣赏语音。不过更多表情都在实际游戏中才能见到。

真实男BUG

当你选择真实男进行游戏时，如果选择水瓶座A型，真实男的精神中会有两个气合。真棒！（哭）

侦察BUG

本作可以设定观看能力的快捷键。如果将光标指向敌人并按下观看能力的快捷键，就可以清清楚楚地看到敌人的能力。用此法查看某些特殊设施的能力，会看到传说中的NOW PRINTING。

ミナキ出战

在超级男的第34话中，我方任一机体与真·龙王机发生战斗后就会出现剧情，之后ミナキ会驾驶雷凤出战。此时只要尽量避免击落敌人，就可以尽情欣赏ミナキ的战斗英姿。ミナキ的能力很差，精神很好（升几级后就可以学会全部精神），而且战斗台词都是独有的，但没有特写画面。

林明美的CD

地上路线第46话，让ボス所在的小队靠近地图上的ボス小屋时，就会自动发生剧情并入手。

收集BUG

很多玩家一定有将图鉴补完的心愿，可惜在本作中这注定是一场梦，因为本作的BUG导致图鉴完成率不可能达到100%。其中人物图鉴可以达到100%，但机体图鉴会缺少《高达SEED》里的ドミニオン以及其他3台机体，音乐图鉴也会缺少两首曲子。只有用金手指才能满足玩家这个心愿。



◀只要有心，连《超时空要塞7》中手无缚鸡之力的女一号也能成击坠王，她的击坠数必须靠バロータ兵积攒。

SCENARIO CHART 流程表

注：流程表可以在标题画面中的选项模式中查看。其中的附加关可以在流程表中进行游戏。



狩野东真



水羽楠叶

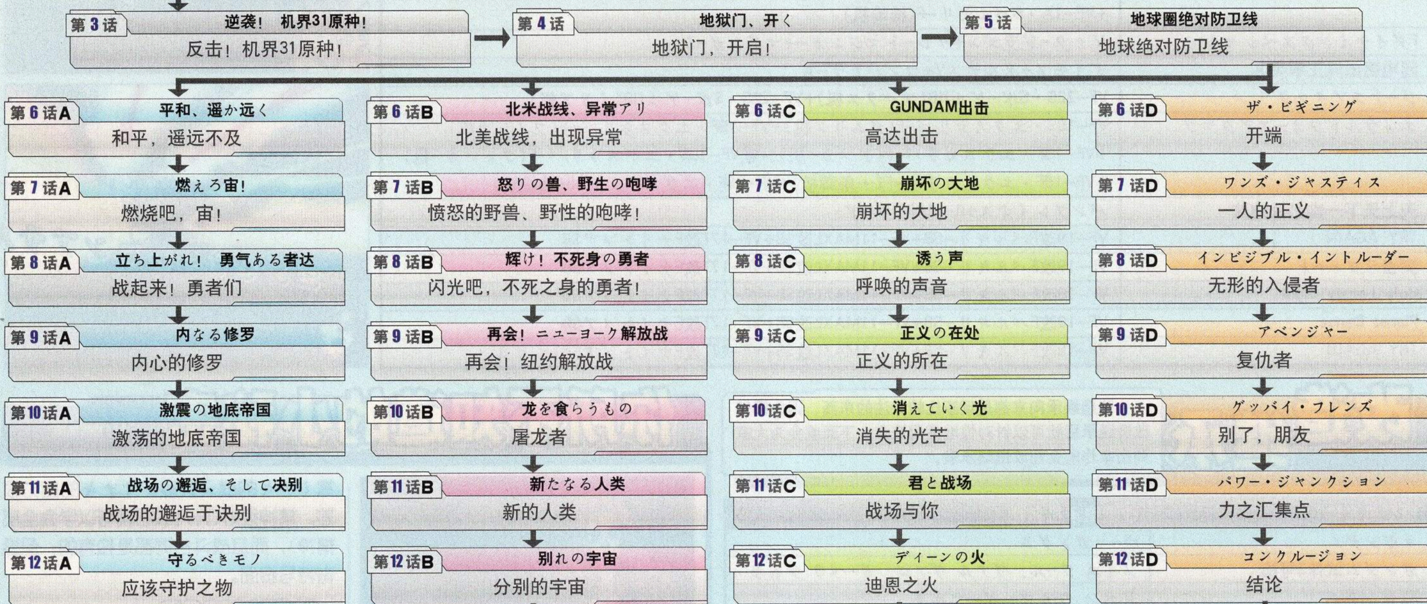


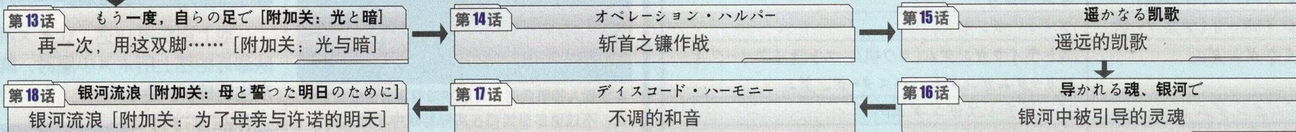
库乌雷·戈顿



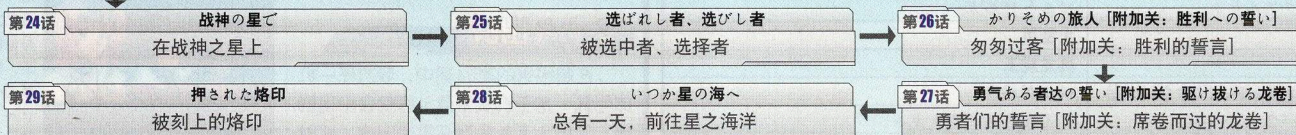
塞莱娜·莱希塔尔

狩野东真	水羽楠叶	库乌雷·戈顿	塞莱娜·莱希塔尔
第1话A 斗志、炎に燃ゆる 斗志，在火焰中燃烧	第1话B 出击！钢の龙虎 出击！钢之龙虎	第1话C 虚空からの转生 来自虚空的转生	第1话D シークレット・ミッション 秘密任务
第2话A さらばGGG，さらば勇者 再见了GGG，再见了勇者	第2话B 新たなる侵略者！立ち上がれV 新的侵略者！挺身而出的超电磁侠V	第2话C 血の狼烟 血之狼烟	第2话D フラッシュ・デイ 闪光之日

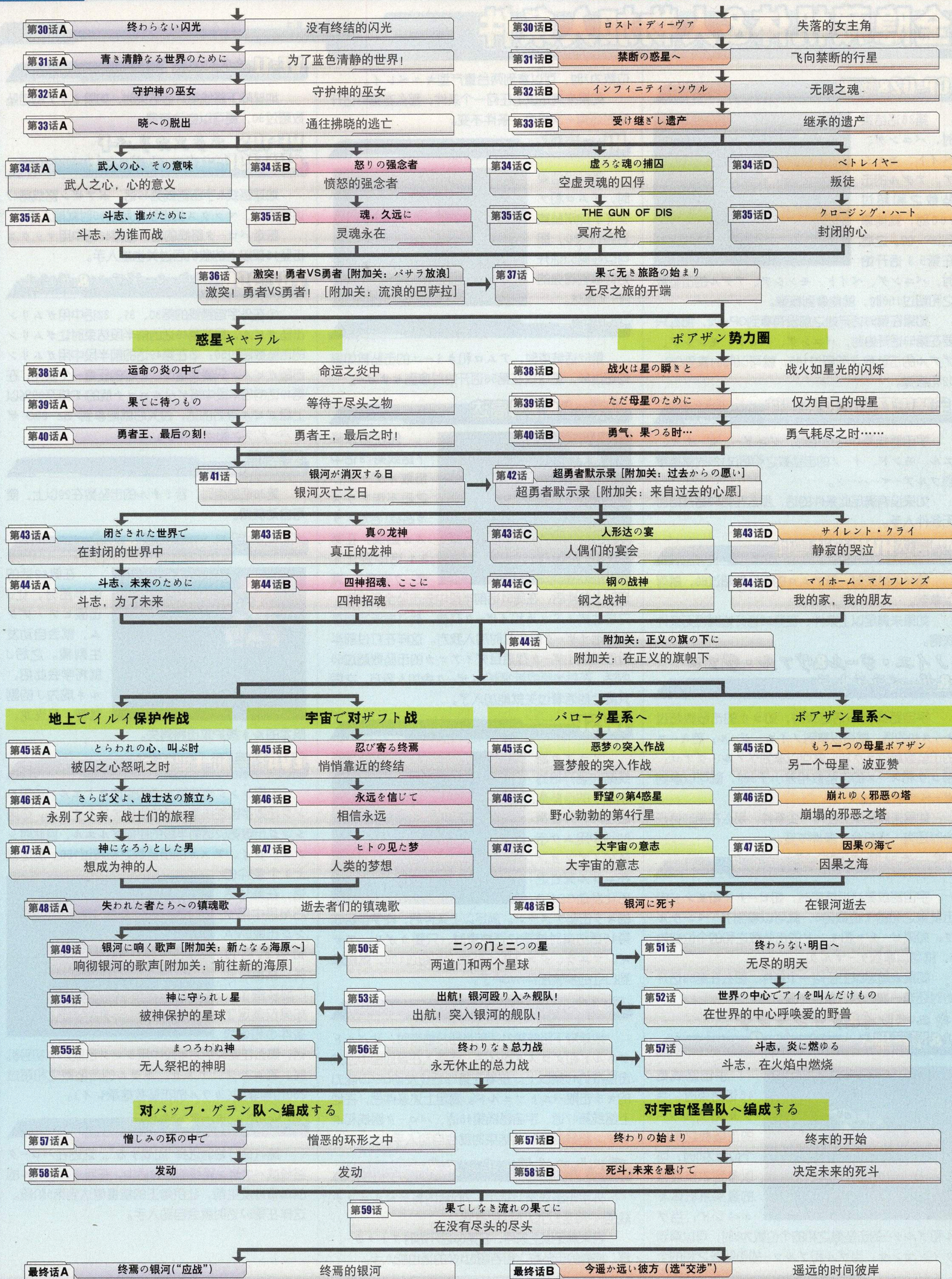




月球降下		月进攻	
第19话A 宇宙に降る星	从宇宙降下的星光	第19话B 恶梦への招待状	前往噩梦的请柬
第20话A 强袭、砂漠の虎	强袭！沙漠之虎	第20话B 异邦人达の归还	异乡人的归来
第21话A プリティ・デビル	可爱的恶魔	第21话B 里切りの代偿	背叛的代价
第22话A 砂尘の果て	沙尘的尽头	第22话B 发动する力、无限大	神力发动，无限大
第23话A エモーション・ハイ	情绪高扬	第23话B 决战！地狱の月荒野	决战！地狱般的月球荒野



アラスカ行　　外宇宙



第30话A 終わらない閃光 没有终结的闪光
第31话A 青き清静なる世界のために 为了蓝色清静的世界！
第32话A 守护神の巫女 守护神的巫女
第33话A 暁への脱出 通往拂晓的逃亡
第30话B ロスト・ディーヴァ 失落的女主角
第31话B 禁断の惑星へ 飞向禁断的行星
第32话B インフィニティ・ソウル 无限之魂
第33话B 受け継ぎし遺産 继承的遗产
第34话A 武人の心、その意味 武人之心，心的意义
第35话A 斗志、谁がために 斗志，为谁而战
第34话B 怒りの强念者 愤怒的强念者
第35话B 魂、久远に 灵魂永在
第34话C 虚ろな魂の捕囚 空虚灵魂的囚俘
第35话C THE GUN OF DIS 冥府之枪
第34话D ベトレイヤー 叛徒
第35话D クロージング・ハート 封闭的心
第36话 激突！勇者VS勇者［附加关：バサラ放浪］ 激突！勇者VS勇者！［附加关：流浪的巴萨拉］
第37话 果てで无き旅路の始まり 无尽之旅的开端
惑星キャラル
ボアザン勢力圏
第38话A 運命の炎の中で 命运之炎中
第39话A 果てに待つもの 等待于尽头之物
第40话A 勇者王、最后の刻！ 勇者王，最后之时！
第38话B 战火は星の瞬きと 战火如星光的闪烁
第39话B ただ母星のために 仅为自己的母星
第40话B 勇气、果つる时… 勇气耗尽之时……
第41话 银河が消灭する日 银河灭亡之日
第42话 超勇者默示录［附加关：过去からの愿い］ 超勇者默示录［附加关：来自过去的心愿］
第43话A 闭ざされた世界で 在封闭的世界中
第44话A 斗志、未来のために 斗志，为了未来
第43话B 真の龙神 真正的龙神
第44话B 四神招魂、ここに 四神招魂
第43话C 人形达の宴 人偶们的宴会
第44话C 钢の战神 钢之战神
第43话D サイレント・クライ 静寂的哭泣
第44话D マイホーム・マイフレンズ 我的家，我的朋友
第44话 附加关：正义の旗の下に 附加关：在正义的旗帜下
地上でイルイ保护作战
宇宙で対ザフト战
バロータ星系へ
ボアザン星系へ
第45话A とらわれの心、叫ぶ时 被囚之心怒吼之时
第46话A さらば父よ、战士达の旅立ち 永别了父亲，战士们的旅程
第47话A 神になろうとした男 想成为神的人
第45话B 忍び寄る终焉 悄悄靠近的终结
第46话B 永远を信じて 相信永远
第47话B ヒトの见た梦 人类的梦想
第45话C 恶梦の突入作战 噩梦般的突入作战
第46话C 野望の第4惑星 野心勃勃的第4行星
第47话C 大宇宙の意志 大宇宙的意志
第45话D もう一つの母星ボアザン 另一个母星、波亚赞
第46话D 崩れゆく邪悪の塔 崩塌的邪恶之塔
第47话D 因果の海で 因果之海
第48话A 失われた者たちへの镇魂歌 逝去者们的镇魂歌
第48话B 银河に死す 在银河逝去
第49话 银河に响く歌声［附加关：新たなる海原へ］ 响彻银河的歌声［附加关：前往新的海原］
第50话 二つの门と二つの星 两道门和两个星球
第51话 终わらない明日へ 无尽的明天
第54话 神に守られし星 被神保护的星球
第53话 出航！银河殴り入み舰队！ 出航！突入银河的舰队！
第52话 世界の中心でアイを叫んだけもの 在世界的中心呼唤爱的野兽
第55话 まつろわぬ神 无人祭祀的神明
第56话 终わりなき总力战 永无休止的总力战
第57话 斗志、炎に燃ゆる 斗志，在火焰中燃烧
対バッフ・グラン队へ编成する
対宇宙怪兽队へ编成する
第57话A 憎しみの环の中で 憎恶的环形之中
第58话A 发动 发动
第57话B 终わりの始まり 终末的开始
第58话B 死斗、未来を悬けて 决定未来的死斗
第59话 果てしなき流れの果てに 在没有尽头的尽头
最终话A 终焉の银河（"应战"） 终焉的银河
最终话B 今遥か远い彼方（选"交涉"） 遥远的时间彼岸

全隐藏机体&人物加入条件

GP-02&核弹

第36话结束时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过100时，就能拿到GP-02。之后在第53话开始时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过150时，就能拿到核弹。

如果在第53话开始之前没有拿到GP-02，那么只要在第53话开始时，バニング、ベイト、モンシア、アデル的击坠数之和超过185，就可以同时拿到GP-02和核弹。

全装甲ZZ高达换装零件

宇宙路线第45话结束时，ジュドー、ビーチャ、エル、モンド、イーノ的击坠数之和超过125时就能拿到フルアーマーパーツ。

如果没有满足此条件的话，那么在第53话开始时无条件入手。

ν高达HWS换装零件

第36话结束时，若アムロ的击坠数超过60，就可以拿到。

如果未满足以上条件，在第53话开始时将无条件获得。

ノイエ・ジール&ヴァル・ヴァロ&ガーベラテトラ

宇宙路线第45话结束时，如コウ的击坠数超过キース40的话，就可以拿到ノイエ・ジール；若キース的击坠数超过コウ20，就可以拿到ヴァル・ヴァロ；若コウ和キース的击坠数相差小于5时，就可以拿到ガーベラテトラ。

如果未满足以上任何一个条件，那么在第53话开始时还有一次机会，条件不变。

ドーベンウルフ&ゲーマルク

宇宙路线第45话结束时，如ビーチャ和モンド的击坠数之和的个位数为0，就可以拿到ドーベンウルフ；如果ビーチャ和モンド的击坠数之和的个位数为5，就可以拿到ゲーマルク。

如果未满足以上任何一个条件，那么在第53话开始时还有一次机会，条件不变。

キュベレイ&クィンマンサ&&量产型キュベレイ×2

宇宙路线第45话结束时，当プル和プルツー的击坠数之和的个位数为0时，可以拿到本作最强的真实系机体キュベレイ；当プル和プルツー的击坠数之和的个位数为5时，可以拿到クィンマンサ；当プル和プルツー的击坠数之和的个位数为7时，可以拿到两台量产型キュベレイ。

如果未满足以上任何一个条件，那么在第53话开始时还有一次机会，条件不变。

Hi-ν高达

第52话结束时，アムロ和ブライト的击坠数若超过120，即可以在第53话开始时拿到超强的Hi-ν高达。

サザビー

第52话结束时，アムロ和カミーユ的击坠数如果均超过50，便可以在第53话开始时拿到サザビー。

イザーク&决斗高达



先在地球降下路线第19话中击败イザーク，之后不走アラスカ路线(若走アラスカ路线，在第31话中要让イザーク存活)。满足以上条件后，在第51话前半段中先击坠全部核弹，之后让ディアッカ和イザーク交战，战斗后双方都存活的话イザーク就会暂时加入我方。这样在打过前半段后如果イザーク存活且ディアッカ的击坠数超过50的话，在后半段的第2回合イザーク会加入我方，之后只需让他活着过关就能加入了。

IWSP

アラスカ路线第30话开始时カガリ的击坠数超过30，并在第30话中用ムウ击坠ディアッカ，在ニコル死亡之后让发动SEED的キラ击坠アスラン。满足以上条件后，在宇宙路线第45话结束时或第52话结束时，只要カガリ、アサギ、マユラ、ジュリ的击坠数之和超过100，就能拿到口红的换装部件IWSP了。

ラゴゥ

地球降下路线第21话前半部分结束时，让バルトフェルド和ダコスタ均存活，且两人在该地图中总共击坠敌机10架以上。接着在第22话让发动SEED能力的キラ击败バルトフェルド。满足上述条件后，在地上路线第47话、宇宙路线第46话、バーロータ路线和ボアザン路线的第48话结束时就会自动入手。

デストロイド・モンスター

外宇宙路线第31话中，7回合内将ゲベルニッチ舰的HP降至5万以下就能拿到。

若未满足以上条件，在第53话开始时フォッカー、辉、柿崎的击坠数之和若超过100的话也能入手。

VF-1Jバルキリー

地球降下路线第21话结束时，如果ミリア的击坠数超过30，便可以自动获得。

VF-19S エクスカリバー&VF-19F エクスカリバー

地球路线&宇宙路线第48话、ボアザン路线第47话结束时，マックス的击坠数超过60时就能入手。

若走バーロータ路线的话，在第46话中用マックス击坠15架以上的敌机后过关也能入手。

FBz-99G ザウバーゲラン&ガビル

①在外宇宙路线的第30、31、32话中用ガムリン击坠ガビル，且在第49话的前半段结束时让ガムリン的击坠数超过50；②在第49话的前半段中用ガムリン击坠ガビル。只要满足①、②中的任意一个条件，在第49话的后半段中将ゲベルニッチ舰的HP降至80%以上且ガビル存活的话，过关后就能拿到FBz-99G ザウバーゲラン和ガビル了。

黑盖塔

第36话结束时，若ミチル的击坠数在20以上，便可自动获得。

ジェイフェニックス&ルネ



在第42话的前半部分，让J击破ピア・デケム，就会自动发生剧情。之后J就将学会此招，ルネ成为J的副驾驶，但光龙、暗龙的ルネ援护攻击将消失。

EVA初号机 F型装备

①用シンジ击败第36话的使徒ラミエル；②用シンジ击败宇宙路线第45话的使徒アルミサエル；③用シンジ击败第52话前半段的使徒ゼルエル，且此时シンジ、レイ、アスカ的击坠数之和超过150。满足以上3个条件的话，在第52话后半段中用シンジ击败EVA初号机后过关，就能拿到F型装备了。



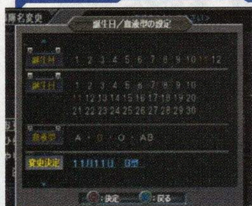
如果仅满足了条件①和③的话，那么在第52话后半段中用シンジ击败EVA初号机时，若シンジ、アスカ、カヲル的击坠数之和超过250也能拿到(カヲル的击坠数继承レイ)。

ガンガ・ルプ&ギジェ

第41话开始时选择"应战する"。之后在バーロータ路线或バアザン路线的第48话中，在与ハンニバル的战斗事件发生前，让伊甸王的能量槽达到第5阶段。这样在第57话时就会自动入手。

逆天实用秘技大集合！

特殊生日



老规矩，选择11月11日的生日和B型血型，就能让主人公获得最实用的精神。如果看到第一个精神是只耗10点的感应，那么就代表你成功了！

超级系	真实系
感应(10)	感应(10)
不屈(10)	不屈(10)
铁壁(10)	集中(10)
热血(30)	热血(30)
气迫(40)	魂(40)
爱(50)	爱(50)

无限使用道具

"《机战》系列"的道具几乎是无所不能的，但数量很少且无法反复获得。不过有了这条秘技，任何难度都不在话下了！

假设一队中有A、B、C、D这4台机体，其中A是队长机。首先在A机的第一格装上一个使用条件容易达成的道具(记为道具A1)，然后在B机的第一格装上任意一个道具(记为道具B1)，在B机的第二格装上你想要无限使用的道具(记为道具B2)。这样在战斗中，当可以使用道具A1和道具B2的时候，先将光标指向道具B2，然后按×键退出，指向A机按○键用光标指向道具A1，此时你就会发现道具A1并未被选中，而下面却依然会出现道具B2的解说。此时再按○键就可以无消耗使用道具B2了！



此法对于C机、D机也依然适用，只是C机、D机的部件摆放要遵循和B机一样的原则，而且最后也要用光标指向道具A1才行。使用此秘技时，如果在各机体上装上其他道具的话，有可能会失败，为保险起见请大家先自行测试一下。其实只要有一个回复SP的道具，就足以横行天下了！

附加关BUG



本作有一个非常有趣的BUG。当你玩过附加关后，选择NEW GAME，这样在附加关中登场的我方角色就会加入我方队伍。由于本作的最后一个附加关是有全部原创角色登场的，所以在玩过这个附加关后再选择NEW GAME，就可以让全部原创角色加入。这样就可以一次性凑齐全部主人公！

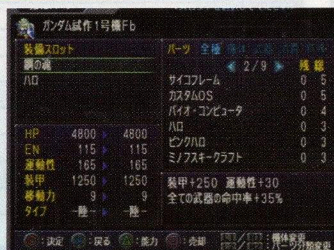
但用这个方法来进行游戏的话，就会出现一些非常严重的BUG。要想避免这个BUG，就要牢记一条准则，那就是：如果某一关的剧情中会有某位原创角色或机体登场，那么在这一关就不能派这个原创角色或机体出场。如果违背这个原则的话，轻则会导致因BUG而加入的原创角色或机体消失，重则会导致死机。

最后需要说明的是，使用这条秘技虽然比较有趣，但由于必须要选NEW GAME，所以你就无法享受多周目游戏所带到的奖励了。权衡利弊之后，我想大多数玩家应该还是会放弃的吧！

芯片复制BUG

在第37话、第45话决定分支之前，我方拥有复制芯片的机会。先在バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上装上你想复制的芯片。此三人的机体每台都能装两个芯片，也就是说一共可以复制6个芯片。然后任意找3台机体(必须是在决定分支后会留下来的机体)，装上和バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上一样的芯片。这样在决定分支之后，装在バサラ、ミレーヌ、レイ的机体上的芯片会退回，但装在另外3台机体上同样的芯片却不会退回，复制成功。

注意使用这个BUG时，欲复制的芯片数量至少要有两个，只有一个的话无法复制。另外不能选择有バサラ、ミレーヌ、レイ同行的路线。再就是成功之后如果将多出的芯片取下的话，复制出来的芯片会立刻消失，因此在使用这个BUG前要先想好给哪些机体复制哪些芯片。



无敌的音乐小队



《MACROSS7》的音乐小队可谓本作最强！虽然他们没有武器，但是他们的歌声是无敌的！只要善加利用，通关易如反掌！

①一回合气力全满

到游戏中期时，バサラ、ミレーヌ、レイ将学会增加气力的地图武器。把バサラ编到一个小队中，把ミレーヌ、レイ编到另一个小队中。开战后先将这两个小队编到邻近的位置，然后把主力全调到地图武器的范围之内排好。接下来先用激励将バサラ和ミレーヌ的气力提升至可以发动地图武器。然后用情热把两人的歌能量提升至5万，并使用一次热血。基本上バサラ和ミレーヌ各使用一次地图武器，便可将范围内的小队气力全部提升至170。如果SP不够的话就用期待来补足，歌能量达到一定数值后选择SB就可以使用地图武器了。

②无限精神

到游戏中期时，バサラ、ミレーヌ、レイ还有增加SP的地图武器。在5万歌能量且使用了热血的情况下，使用地图武器一次最多可以增加30点SP！利用这一点可以实现无限精神。

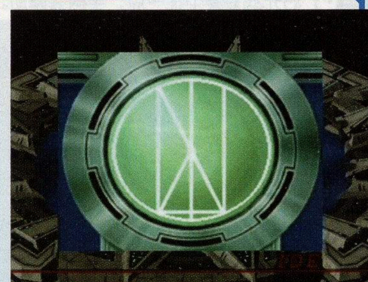
首先把バサラ编到一个小队中，把ミレーヌ、レイ编到另一个小队中，但注意バサラ和ミレーヌ的队中一定要有一个会觉醒的角色。然后将所有会期待的人编到两个小队中，靠觉醒不断对着这两个小队使用地图武器，就会出现大量多余的SP。这些多余的SP可以用来进行期待、绊、应援、祝福、补给，基本上在一回合内令一到两支配有觉醒的主力部队不断行动是绰绰有余的。

利用以上两点，不难派生出无敌的战术——先把主力排好队，在第一回合将我方全体的气力催至全满。第二回合开始后，音乐小队先用觉醒，我方主力狂用精神，精神用光了就让期待小队进行回复。之后让音乐小队开唱，全员SP恢复60点！接下来主力们就可以尽情向前冲了！只要你有兴趣，一回合全灭敌人也不在话下。

逆天伊甸王战法

在原作中有如神一般存在的伊甸王(イデオン)，在本作中也依然是强到逆天。它拥有两招射程无限的地图武器：伊甸剑和伊甸枪，其中又以伊甸枪最为霸道，几乎可以覆盖整个战场，而攻击力也达到了1万以上，是游戏中最强的武器。不过要想使用这一剑一枪可没那么简单，你需要满足三大条件：一、气力值够；二、HP在1/4以下；三、伊甸计满。前两个条件很好达到，第3个条件就麻烦一点。实践证明，伊甸计是靠不断战斗而累计的，无论是打人、挨打还是回避，统统都会令其增加，但如果打爆敌人就会减少！随着伊甸计的不断增加，到最后就可以使用伊甸剑和伊甸枪了。

由此不难总结出伊甸王的正确用法。首先为伊甸王所在的小队中配备一个有觉醒、回避高的角色，以备在使用地图武器时可以调整位置。开战后让伊甸王小队孤零零地冲上去挨打，敌人攻击时可以视情况而定选择反击、防御或回避，总之就是要多积累战斗次数但又不要打爆敌人。伊甸王的HP多，装甲厚，发动了伊甸罩后更是强得逆天，因此一般不用担心被击毁。HP如果减少也不用慌，反正发动条件之一就是HP低。等气满之后就可以回到我军阵营中，此时如果HP尚多就让我方有地图武器的人挂上手加减轰，气力不足就让音乐小队加。条件全部满足后就可以利用觉醒调整位置开干了。



伊甸剑和伊甸枪的威力与武器改造段数无关，这一点在不能改造武器的EX HARD模式中相当有利。一般来说都会优先选择伊甸王狂轰，由于威力过大，所以一枪过后简直就是寸草不生，伊甸计也会减为最低。不过伊甸王最后的副驾驶中有人会手加减，这个就比较无耻了……

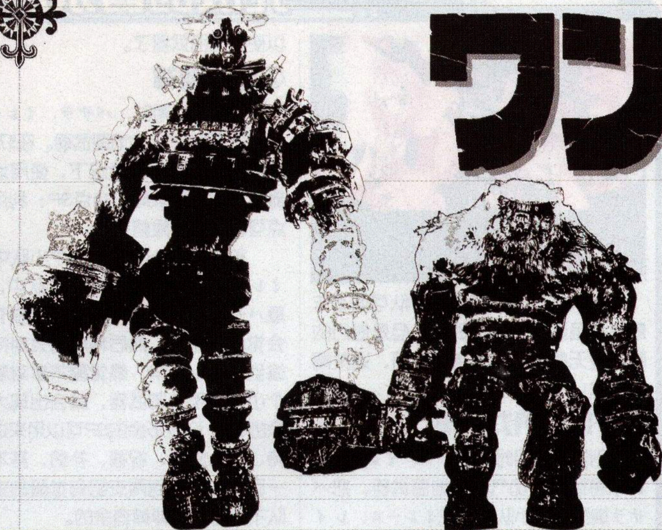
无限EN

在宇宙地图上移动或进行飞行时，都会消耗一定数量的EN。不过当玩家进行此类移动时，如果在小队移动到目的地之前按×键取消，小队当然会退回出发点，但EN却奇迹般地增加了！简单地说，就是原来消耗掉的EN回来了，且原有EN不变，所以EN反而增加了！

这一BUG最大受益者就是那些最强技消耗EN的角色。比如勇者莱汀利用这一BUG便可实现地图兵器连发的效果，实在是太可怕了！

ワンダと巨像

文 levelup 方寸



在它发售之前谁都无法想象一个只有BOSS战的游戏会好玩到哪里去，可就是这么一款作品，让我们领略到了绝无仅有的爽快感；就是这么一款作品，让我们读解了一段凄美绝伦的故事；就是这么一款作品，让我们为了获得那达人的成绩而进行一次又一次的挑战……就连许多知名的游戏制作人也对它青睐有加。我们不用去深究汪达与那位少女的关系，也不用去深究本作究竟和它的“前作”《ICO》有何联系，一千名玩家心中有一千个汪达，细细品味它的优秀吧。

汪达与巨像		SCEJ	ACT
PS2	ワンダと巨像	2005年10月27日	日版
	1人	320KB	6800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上	

画面说明

① 巨像的体力，通过刺它的弱点来减少。

② 汪达的腕力，举剑照射、拉弓、攀爬、跳跃、潜水等动作都会消耗腕力，不做任何多余动作如站立、正常行走时会缓慢恢复，下蹲时恢复速度增加。

③ 当前装备的武器，初期只有弓和剑两种，按←、→可以切换，按↑直接换成剑，按↓则为空手。

④ 汪达的体力，受到巨像攻击或从高处摔下都会消耗体力，濒死时（并伴随发出滴滴声）汪达的行动会变得迟缓，不做任何多余动作时会徐徐恢复，下蹲时恢复速度增加。

⑤ 剑光，具体作用有两点，一是在大地上寻找巨像的位置；二是在战斗中寻找巨像的弱点。找到目标后光线会集中在一点，手柄会震动。



禁忌之地

见晴台：在地图上随处可见小塔一样的建筑，在它们下面有一个发光的石板，在石板前按○祈祷就可以存档了，存档过后地图上就会记录下这个见晴台的位置，这块大地上一共有24座见晴台。

果实：在这片大地上随处可见一些结着果实的果树，用弓箭将果实射下来吃掉是会增加汪达的体力上限的（捡取就是吃），大地上一共有33颗果树，可以很容易就找到一些，而在二周目通过时间挑战模式获得果树地图后更可以方便地找到。

光之蜥蜴：在大地上一共有两个种类的蜥蜴，一种长着黑色的尾巴，而另一种则长着发光的尾巴，吃掉后者的尾巴是会增加腕力上限的，只用弓箭射下尾巴而不射死蜥蜴的话，在游戏经过24小时后尾巴是会再生的（可以调整PS2的系统时间），就是说可以多吃一次，注意在尾巴再生期间要与这个蜥蜴的地点保持一定距离，否则它是不会再出现的。大地上一共有64只尾巴发光的蜥蜴，其中南部有很多，而且基本上每一个见晴台附近都可以找到一只，初期要是觉得对付巨像吃力，可以先去增加一下腕力。而在二周目通过时间挑战模式获得蜥蜴魔石后更可以方便地找到。

小动物：这片大地上除了巨像，还有很多有意思的小动物，当汪达靠近它们时按R1就会攀附在其上。比如天空中的雄鹰、深涧里的小鱼等等。在挑战巨像感到疲倦的时候不妨四处找找看。



游戏操做

操作一览：

按键	行动内容	当前状态
L3	移动	
	操纵爱马阿格罗（左右为方向，反向为减速）	骑马时
	用剑对焦光线	举剑时
	瞄准	拉弓时
R3	调整视角	
方向键	调整装备栏（左右为切换武器，按上直接换成剑，按下则为空手）	
△	跳跃（按蓄力大小决定跳跃幅度）	
	上马、下马	
□	攻击	装备剑时
	照射	在马上装备剑时
	拉弓	装备弓时
○	照射	在光线充足的地方
	祈祷（存档）	在见晴台的石碑前
	捡取物品	
	抚摸爱马	空手时
×	呼唤爱马、吹口哨	
	催马加速（最大三倍速）	骑马时
	取消攻击	剑、弓蓄力中
×+L3向下推	迅速启动、急停	骑马时

按键	行动内容	当前状态
急停后L3	阿格罗迅速转身	骑马时
R1	攀爬	
	下蹲	
	下潜	在水中
	站到马背上	骑马时
R1+L3+△	侧骑	骑马时
R1+△	前滚翻	
R1+□	突刺	装备剑时
跳起后R1+□	下突刺	装备剑时
R2	拉近视角	
L1	察看四周	
	注视巨像	战斗中
L2	归正视角为汪达的正前方	
START	开启/关闭地图	

重点操作解说：

①下突刺：跳起后R1+□发动，作用是蓄力会立即达到最大值，掌握好下突刺的时机会对挑战巨像有很大帮助，惟一的缺点是拔剑时的硬直时间较长。

②侧骑：R1+L3+△发动，汪达会隐蔽在爱马阿格罗的腹部，在这个状态下移动是不会被巨像查觉的，在对付一些大型巨像时可以采用这个操作。



游戏流程



整个流程基本上就是"祀堂接收多尔敏的指示→出发寻找巨像→战胜巨像→回到祀堂"的顺序进行的，在这过程中汪达也不断地陷入深深的"错误"之中。而与巨像的战斗也大体是按照"找出弱点→攀爬到弱点上刺突→击败巨像"的步骤，弱点的特征有两种，一种只是单纯发出青色光芒，攻击这种种要害巨像一般会感到疼痛并做出动作，以便汪达找到更致命的弱点；另一种则是闪着青色光芒的纹章，攻击这种地方则会直接对巨像造成伤害。在文中列出了巨像在不同难度下的弱点位置，以及巨像对于汪达的行动所做出的不同反应，参照此对各位玩家研究"极速挑战"会很有帮助。

那片大地……源自点与点之间互相撞击的回响……一切都被置换为无和有，鲜血、嫩草、天空——都被深深地刻在岩石，以及拥有特殊能力、能操纵光来创造雕像的使者的记忆当中……在那个世界，据说没有什么做不到的，甚至是连死去的灵魂都能够夺回……当然，那片土地是被禁止踏上的。可就在今天，我来到了这里……

那个传说中的多尔敏是在这里吗？看着怀里的她，我拍了拍爱马阿格罗的背。好长的一座大桥啊！终于来到了桥的另一端，眼前的这个祀堂就应该是我的目的地了吧？将她轻轻地放在祀堂的石床上，突然觉得背后有一些不安分的动静，那些是什么？我本能地回头把宝剑指向了那些跳动的黑影，它们立刻就化为粉尘，这时祀堂的上空传来一个苍老的声音……

"噢……那是'往昔之剑'吗？站在那边的是人类？"

"你是多尔敏吗？听说在大地尽头的这片土地上，有位连死人的灵魂都能够操纵的使者……"

"的确，我是多尔敏，你不用那么着急……"

"她……因为被诅咒而受到束缚，随之失去了灵魂，我希望用您的力量来帮我换回她的灵魂……"

"哼哈哈哈……那个女孩的灵魂吗？……"灵魂一旦失去，就再也不能够返回，这是人类的戒律吧？"

"……"

"不过，如果有那把剑，也并非没有可能……"

"真的吗？"

"如果你能够办到我要求的事情的话……"

"你要我做什么？"

"看见排列在那两边的雕像了吗？去把它们全部破坏掉。不过那些雕像并非人类的双手所能破坏的……"

"那么我该怎么办？"

"在这片大地的某处，应该有与那些雕像对应的'巨像'，你如果能够讨伐并且打败那些'巨像'，也就能破坏掉这里的雕像了……"

"我明白了。"

"然而，可能你所付出的代价是惨痛的……"

"我早有觉悟。"

"……好吧，我的孩子，在有光线的场所高举手中的剑，如此，剑的光芒将会集合至某个地点，而'巨像'也应该就在那里，那么，你可以出发了……"

1 第一巨像



打法：
一开始直接奔到巨像脚下，通过左脚上的毛爬到小腿内侧，用剑刺弱点后它就会痛得单膝跪地，这时就可以趁势爬到其背部，继而爬到头顶去刺纹章了，注意困难难度下还需要再滑到其右手肘部去刺第二个纹章。

位置：地图5-F处，从右边墙上的绿草爬起，一直来到半山腰就可以见到。

难度	普通	困难
行动	绕着广场缓慢行走，会在远距离用大锤攻击汪达，近距离则会用脚踩踏。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	左小腿内侧、头顶	左小腿内侧、头顶、右肘

针对汪达的反应	触发条件
身体前屈，头部猛地向后甩	汪达爬到其头顶
身体前屈，上半身左右剧烈晃动	汪达爬到其背部中央、腰部
右肩大幅度甩动	汪达爬到其右肩
左肩大幅度甩动	汪达爬到其左肩
右腕前后晃动	汪达爬到其右腕及大锤上
左腕前后晃动	汪达爬到其左腕上

2 第二巨像



打法：
故意引诱其移动到汪达上方，待它抬起前腿时立刻用弓箭射它的脚底，这样它就会侧身倒地，此时趁机可以爬到巨像的背部，分别去刺头顶和臀部的纹章即可，注意困难难度还追加了左肋的一个纹章。

位置：
地图3-F处，顺着祀堂左侧向北的石桥来到谷底，在一道巨大的石门前遭遇。

难度	普通	困难
行动	在沙滩上缓慢行走，移动到汪达上方时会高高抬起前腿踩踏下去。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	脚底、臀部、头顶	脚底、臀部、头顶、左肋部

针对汪达的反应	触发条件
头部左右剧烈摆动	汪达爬到其头顶及面前
身体下沉，轻微地左右晃动	汪达爬到其背部中央、腰部、尾部
右前腿提起，前后摆动	汪达爬到其右前腿
左前腿提起，前后摆动	汪达爬到其左前腿
右后腿提起，前后摆动	汪达爬到其右后腿
左后腿提起，前后摆动	汪达爬到其左后腿

3 第三巨像



打法：
先引它用右手的"长剑"砸向场地中圆形的石头平台，如此右手上的护肘就会被震裂，再跑远引它砸向土地，"长剑"就会陷在土里，抓紧时间顺势爬到其右手上臂，期间很消耗腕力，可以停留在右手肘处休息片刻。之后爬到头顶去刺纹章，头顶的解决后趁着它身体前屈，顺势落到腰部，爬到腹部去刺纹章就可以了，注意困难难度下解决完头顶要先爬到左肘处刺突追增的纹章，最后再落到腰部。

位置：
地图2-E处，一个峡谷深处的湖里，通过湖中的石阶上到最高处的大型平台即可发现。

难度	普通	困难
行动	在平台上追击汪达缓步行走，在远处用右手的长剑斜刺汪达，在近处则从汪达顶部直插下来。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	头顶、腹部	头顶、腹部、左肘

针对汪达的反应	触发条件
身体前屈，头部左右轻微摆动	汪达爬到其头顶
身体稍微前屈，大幅度左右晃动	汪达爬到其胸部、背部中央、腰部、腹部
右肩猛地上下甩动	汪达爬到其右肩、右腕、剑身上
左肩猛地上下甩动	汪达爬到其左肩、左腕、左手上

4 第四巨像



打法：
开战后先一直跑在它的前方，引它走向前边有四个洞口的古墓，并吸引它靠近一个洞口，接着躲进洞等待其前足三次刺向地面，这期间要抓紧时间从对面的洞口跑出，就会发现巨像蹲在洞口，这时就可以从尾部或者头上的两个石坠爬到它的身上了。

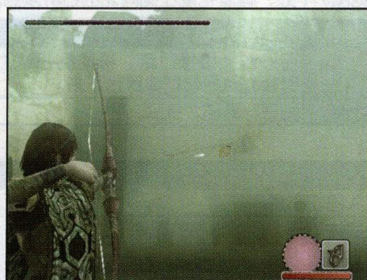
位置：地图5-G处，在祀堂东南方的峡谷里的一片绿地深处遇见。

表格转下页

难度	普通	困难
行动	速度较快，在它前方的情况下会用尖锐的前足刺向地面，在它后方则会用后足将汪达踢飞。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	脖颈、头顶	脖颈、头顶、两个前腿根部

针对汪达的反应	触发条件
头部大幅度前后摆动	汪达爬到其头顶
头部激烈地左右晃动	汪达攻击其后颈的弱点后
前足猛地插向地面	汪达爬到其背部
腰部左右晃动	汪达爬到其腰部

5 第五巨像



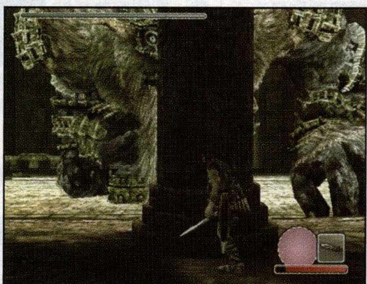
打法：
站在湖中间的石台吹口哨或者用弓箭射它，吸引其向汪达俯冲，这时就可以趁机跳到它的身上了，先抓稳，待其飞平稳后移动到各个弱点依次攻击即可。

位置：
地图4-H处，在一个深谷内的湖中，从正面的桥洞潜水进入，上了岸没走多远就会发现。

难度	普通	困难
行动	离开蹲着的柱子之后会绕着湖盘旋，站在湖中间的石台吹口哨或者用弓箭射它可以吸引其向汪达俯冲。	同普通难度，同时速度会更加快。
弱点	两翅的最末端、尾部	两翼的最末端、尾部

针对汪达的反应	触发条件
折叠翅膀，向右回旋一周	右边翅膀的弱点被攻击时
折叠翅膀，向左回旋一周	左边翅膀的弱点被攻击时

6 第六巨像



打法：
一开始就向神殿尽头跑，躲在一排柱子后面，这时巨像就会低下头寻找汪达，就趁着这个机会抓住它垂下的胡须爬上去即可。注意困难难度下左手背会增加一个纹章，趁其身体晃动的时候可以跳到手背上，如果失败了就再回到柱子后面躲起来，待其再次寻找时就可以直接跳到手背上了。

位置：地图6-D处，在一座神殿深处，跳下高墙后发现。

难度	普通	困难
行动	在远距离会用右拳狠砸汪达，近距离会抬起脚踩踏。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	头部、背部中央	头部、背部中央、左手背

针对汪达的反应	触发条件
身体前屈，头部猛地向后甩	汪达爬到其头顶和脖颈
身体前屈，上半身左右剧烈晃动	汪达爬到其背部中央
右肩大幅度甩动	汪达爬到其右肩
左肩大幅度甩动	汪达爬到其左肩
右手抬起到脸的高度后猛地砸下	汪达爬到其右腕或右手上
左手抬起到脸的高度后猛地砸下	汪达爬到其左腕或左手上

7 第七巨像



打法：首先要保持一直游在它的正前方，待其浮出水面后迅速抓住身上的绿毛，再慢慢移动到弱点处，注意被带入水下的时候一定要抓紧它，否则被甩脱就要再等很长一段时间了，另外在快移动到放电的触角时，应保持一段距离，否则会在入水时被电到。如果保持一潜、一抓、一刺的匀速，在刺完第二个弱点时巨像就会有很长的一段时间潜在水下，这个时候索性就松开吧，等待它下一次的上浮。

位置：地图1-D处，在一个大湖中。

难度	普通	困难
行动	在水中长时间潜行，定期浮上来，惟一的武器就是背部可以放电。	同普通难度，同时攻击力增大。
弱点	三个会放电的角前、头顶	三个会放电的角前、头顶

针对汪达的反应	触发条件
头部上下激烈地晃动	汪达爬到其头顶
潜入水下	汪达爬在其背部很长时间后

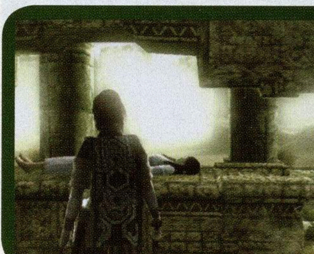
8 第八巨像

打法：
首先引其爬到内壁上，接着用弓箭通过空隙射击脚底，只要射中两支巨像就会跌落到斗技场底部，此时不用绕到大缺口处跳下，更不用走楼梯下去，直接用前滚翻就可以从缝隙中钻下，这样更节省时间，到达底部后发现巨像仰躺着，趁这个机会爬到腹部和胸部猛刺就行了。

位置：
地图6-G处，经过一个小瀑布，来到一个遗迹，从入口的两根柱子爬上，进入遗迹深处就可发现。

难度	普通	困难
行动	听到汪达的哨声或受到弓箭袭击就会沿着圆形斗技场的内壁爬行，最厉害的攻击方式是三连发的毒气弹。	同普通难度，同时攻击力增大，受到吸引的反应也变快。
弱点	脚底、腹部、胸部	脚底、腹部、胸部

针对汪达的反应	触发条件
身体左右晃动	汪达爬到其头部和背部



我究竟是在做什么？我自己也不知道……那些巨像，我甚至都不知道它们的名字，而且对我都没有表示出恶意，我却一个又一个地将它们打得粉碎！身心感觉到越来越沉重了，是因为那些巨像倒下后流入我身上的黑色气息么？

……现在已经什么也顾不上了，原谅我吧，族人们，我只知道，我……要救她！我要看到她醒来！

9 第九巨像



打法：
场景内有几个干涸的泉眼，战斗开始后开始依次喷水，用翻滚来躲避光弹的袭击，一步步将巨像吸引到泉眼上，如果刚好对准巨像的腹部喷水，会直接将它喷翻过身，如果没有，则需要再在支撑脚上各补一箭，之后它同样会翻过身去，此时再爬到背部即可。

位置：地图3-D处，在一片黑暗笼罩下的干旱地带的洞窟中。

难度	普通	困难
行动	移动缓慢，但攻击频率极高，在远处时会喷射四连发的光弹袭击汪达，在汪达头顶时则会抬起前脚猛踩下去。	同普通难度，同时攻击力增大
弱点	四支脚腕、头顶	四支脚腕、头顶

针对汪达的反应	触发条件
头部上下晃动	汪达爬到其头部
头部左右摆动	体力在一半以下时，汪达爬到其头部
身体左右急剧晃动	汪达爬到其背部中央和尾部

10 第十巨像



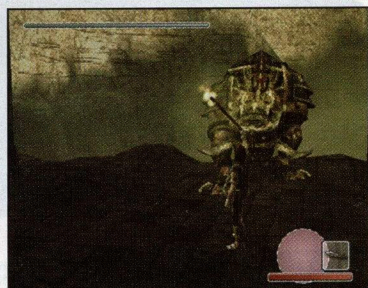
打法：
一开战就骑上阿格罗在它前面跑，注意不要离巨像太远，然后回头用弓箭射它露出的眼睛，射中后它会撞在墙上晕翻过去，这个时候就可以爬到它背上进行刺击，最多只需要两轮就可以解决它。

位置：地图4–B处，在该地区中央部位的一个沙洞内。

难度	普通	困难
行动	在沙地中快速追击汪达，攻击方式有向前撞、张开大口向前扑两种	同普通难度，同时攻击力增大
弱点	眼睛、背部	眼睛、背部

针对汪达的反应	触发条件
身体大幅度左右摆动	巨像撞向墙壁后

11 第十一巨像



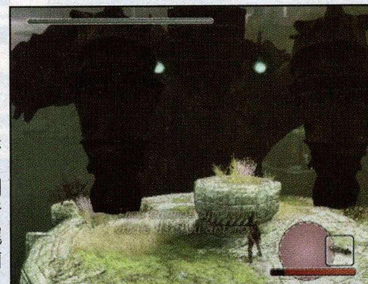
打法：
首先要尽快翻滚到距离汪达最近的台子边，爬上台子后吸引它撞过来，把火盆里的木棒撞到地上，再趁机下去把木棒拣在手中，爬回台子上在火盆那里点燃木棒（按○），接着再到其面前举起火棒就可以吓得它倒退，直至将其逼到外面的悬崖下，这时后背上的硬壳就会摔裂，弱点就漏出来了，这个时候再跳到它背上，就可以进攻了，如果它一直晃动并拖着汪达跑，这个时候一定要抓紧，巨像一定会跑回有火盆的高台处，再跳上高台引它撞过来它就会暂时晕倒在地上，再跳上去刺就很保险了。

位置：
地图1–F处，在一个深谷内，一直顺着祀堂与大地尽头连接的那座桥走就能到达谷口，沿着边上的Z字形斜坡下到谷底，一座祭台上遇到巨像。

难度	普通	困难
行动	近距离用前爪擦拨汪达，远距离猛冲攻击	同普通难度，同时攻击力、速度倍增。
弱点	背部	背部

针对汪达的反应	触发条件
身体剧烈地左右晃动	汪达爬到其背部

12 第十二巨像



打法：
首先要从尾部或三个亭子爬到它的头上，其中从三个亭子上爬比较危险，需要先躲过它的电光弹攻击，再跳到头上，而且头部的晃动会很剧烈，所以推荐一开始就潜泳到其尾部，从尾部开始攀爬，注意千万不要在它面前现身，否则就是一连串的光弹攻击。
爬到其头顶后会发现上面有左中右三个方向的石头，用剑敲击哪一排，它就会向哪一个方向移动，注意敲一次石头就会变暗，这个时候再次敲击是无效的。操纵它移动到亭子处，顺势跳到亭子顶上，先躲在石台后面躲过光弹，之后它就会把两只前腿搭在亭子上，此时再跳下到腹部的那块毛上就可以了，正常需要攻击两轮。

位置：地图2–G处，在一个水库里。

难度	普通	困难
行动	汪达在其面前出现的话，头部的两角就会发射光弹。	同普通难度，同时攻击力增加。
弱点	腹部	腹部

针对汪达的反	触发条件
头部剧烈上下摆动	汪达爬到其头部
身体剧烈左右摆动	汪达爬到其背部

13 第十三巨像



打法：
一开战就骑马跟随巨像，依次射中它身下的三个发白光的囊，之后它前面的翅膀会拖到地上，骑马追赶着并顺势攀到上面，待它将翅膀伸平就迅速爬到背脊上，走进张开的鳍下再进行攻击。

位置：
地图6–E处，站在圆形祭坛上，巨像出现。

难度	普通	困难
行动	只会在上空悠然地飞行	同普通难度。
弱点	腹部、背部的鳍内	腹部、背部的鳍内

针对汪达的反	触发条件
全身顺时针方向翻滚一周	一处的纹章消失时

14 第十四巨像



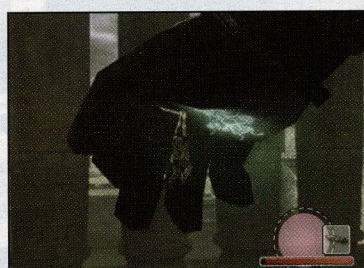
打法：
被它撞一下会损失很大半力，而且会被撞至昏迷，基本上就等于一击必杀了，所以一开始就要从左边横倒的圆柱爬上，再连续的跳上高台，引其连续撞倒圆柱，直至回到来时的平台上，再引诱它撞一下，就会把背上的坚硬外壳撞坏，如此弱点就漏出来了，这时再跳上去，会被疯狂地拖着跑，这时就先跳下来，爬到附近倒掉的圆柱上，蹲下再引其撞向圆柱，撞后就会暂时晕倒，再跳到背上刺击即可，几轮过后便可击败巨像。

位置：地图2–C处，穿过山洞，在一处古代废墟中。

难度	普通	困难
行动	不断地追击汪达，突进攻击，速度极快，并含有吹飞效果。	同普通难度，同时速度和力量都有很大提高。
弱点	背部	背部

针对汪达的反应	触发条件
身体剧烈地左右晃动	汪达爬到其背部

15 第十五巨像



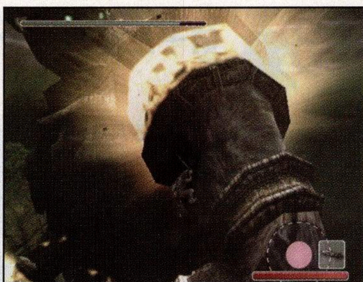
打法：
首先引其踩踏两边靠近楼梯的地板，这样靠近两壁的那一端会翘起，凭借此爬到二楼，继续吹口哨或者射箭吸引它攻击，这样就会将二楼的石块堆成两层，最终来到四楼，注意不要站在最高处的石桥中间，否则会被打下去，然后跳到它的头部，头部的纹章消失后，滑到右手肘，刺一下要害它就会痛得扔掉手里的石刀，然后再落到地下，引它用拳头砸向地面，趁着拳头还在地面时抓住手心的毛再刺最后的弱点就可以了。注意困难难度增加了左胸这一纹章，在滑到手肘之前先刺击这里。

位置：地图1–G处，在一个古代皇家园林最深处的悬崖边遇到。

难度	普通	困难
行动	速度缓慢，近距离会用脚来踩踏汪达，远距离会用石刀进行攻击	同普通难度，同时力量增加。
弱点	头顶、右肘、右手	头顶、右肘、右手、左胸

针对汪达的反应	触发条件
身体前屈，头部猛地向后甩	汪达爬到其头顶和脖颈
身体前屈，上半身左右剧烈晃动	汪达爬到其背部中央
右肩大幅度甩动	汪达爬到其右肩
左肩大幅度甩动	汪达爬到其左肩
右腕前后大幅度甩动	汪达爬到其右肘或右手上
右手抬起到脸的高度后上下剧烈晃动	在石刀落下后，汪达爬到其右肘或右手上
左腕前后大幅度甩动	汪达爬到其左腕上

第十六巨像



打法：

首先要连续运用翻滚躲避光弹，先向右边移动即可发现一条地道，可以从这里前进到几块石板做挡格的地方，再翻滚到最右边，穿过地道来到外壁，再攀爬石阶，继续走下一个地道，如此便来到了巨像的身下，直至爬到它的后背，刺中弱点后它会痛得用左手来捂，这时就顺势跳到左手上，爬到左上臂去刺那里的弱点，刺中后它的右手会来捂，再跳到右手上，刺右手的手背，右手就会平着停在空中，这时再用弓箭射它的肩膀，它吃痛后右手就会去捂肩膀，然后跳上去就可以刺头顶的纹章了。

位置：

地图8-F处，站在石门前，用剑光照进门上的圆孔，门就会打开，接下来要催马不停地经过一座石桥，之后沿着石柱攀到最高处，就找到最后一个巨像的所在了。

难度	普通	困难
行动	本身不能到处移动，但左手可以连续发射光弹，速度极快。	同普通难度，同时力量增加。
弱点	背后腰部、左上臂、左肩、头顶	背后腰部、左上臂、左肩、头顶

针对汪达的反应	触发条件
身体前屈，上半身剧烈转动	汪达爬到其头顶
身体左右剧烈晃动	汪达爬到其头顶、胸部、肩膀
右手上下大幅度甩动	汪达爬到其右腕
左手上下大幅度甩动	汪达爬到其左腕
左脚提起，前后摆动	汪达爬上其左小腿内侧

终于完成了……多尔敏……他会实现诺言吗？希望她已经苏醒了……我……我要回去……

眼前晃动着的……怎么族人们也来到了这里？族长……我很抱歉，破坏了族规是迫不得以的……她呢？她醒了吗……？

“果然是你，居然做出这等事情……你知道自己都做了什么吗？不仅偷走了宝剑，踏上了这个被诅咒的大地，甚至发动了禁术，你本是我们最优秀的战士，竟然堕落到这个地步……”

她究竟醒了没有？我的意识……越来越模糊了……是有人在对我说什么吗？

“你知道吗？你只是单纯地被利用而已！快，处决他！他已经被恶魔所凭依了！”

“与其如受人忌讳，遭人抛弃地活在人世，不如早点死去……”

……

可恶，还没有看到她醒来……意识……就要消失了……我……吾……将吾之力量封印在十六个雕像中的愚蠢人类啊……吾名为多尔敏……吾将借此战士的身体复活……

此时可以操纵已经变化成多尔敏的汪达进行战斗，按□是用拳头砸向地面，按×是喷出青色的火焰，但是在经过一定时间后，多尔敏就会再次被封印住。

……

再次恢复记忆时，发现族长正转身离开这座塔……我的……我的身体怎么会变成了恶魔？这就是代价吗？我的愿望……我一定要看到她醒来……可这股力量好强大，我……来世再见了……

……

“哇……哇……”没想到再一次醒来所发出的是一声婴儿嘹亮的啼哭，那个抱着我的人，那不是……

隐藏要素

秘话！关于巨像的名称

游戏制作人上田文人最终都没有给出16个巨像的正式名称，不能不说是一大遗憾，不过在游戏开发时，他还是给各个巨像起了一个爱称，也从中能发现巨像之间的一些小联系，不妨来看看上田是怎么说的？

第一巨像

本来是想叫它米诺陶罗斯的，而且设定他和第六、第十五巨像为米诺陶罗斯三兄弟，在最初的设定中它的体毛更多一些，而且两腿都有毛。



第二巨像

它的设计来自于古代的猛犸象，所以我们叫它猛犸斯，本来是想设定成汪达强制使用骑马攻略它的，最后为了扩展自由度还是取消掉了。



第三巨像

被大家亲切地称呼为“骑士”，右手的前端其实就是骑士的长剑，最初的设定还有他用脚踩在中间的石板上，膝颈的铠甲就会碎掉。



第四巨像

按照原画师的描述，应该叫它“麒麟”而不是长颈鹿呢，本应在第二个出场的它最后被调整为第四巨像，而且最初也



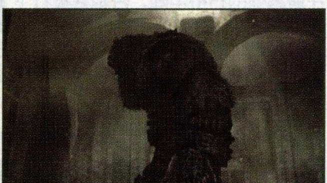
第五巨像

看外形就知道是只鸟，所以我们就顺其自然地叫它“大鸟”了（笑），本来因为它的翅膀能够卷起大风，而设定汪达必须潜入水中的攻略方法，可一想“迎风而上”不是更有意思？



第六巨像

由第一巨像派生出的米诺陶洛斯三兄弟的老二，因为它的各个关节都很灵活，可以说是和人类几乎一样，所以制作人员在设定它的攻击方式时很容易。



第七巨像

通称“电鳗”，制作人员提出：“设计一场水中的战斗吧”，于是就有了它的诞生。因为体形巨大，玩家在水中的活动远不如平地上自由，所以很不好对付呢！



第八巨像

从动作和特征上看怎么也都是一只壁虎吧？开始其实还有一个巨像，但因为和它太像了，所以就合并成现在这个“怪物”，吞吐毒气弹的攻击方式就来自于另外那个。



第九巨像

巨龟，它是我们最初设计比较成功的一个巨像，因此就一直保留了下来，一开始设定只要用剑敲它的脚，它就会跟着移动，可那样又太简单了。最终调整到这种状况看来大家也很喜欢呢。



第十巨像

通称妖蛇，最终版对于它的改动蛮大的，在最初的设定中它是没有眼睛的，只能通过声音来追踪汪达，可最后我们还是把眼睛添上了，而且还是它最大的弱点。



第十一巨像

狮子，也是所有巨像中体积最小的一个。最开始它的场景中其实还有积水的，当它踩到水后行动就会变得迟缓，可是随机性太大，我们就取消掉了。



第十二巨像

波塞冬，这个名字很衬它的气势吧！头顶可以控制方向的石头本来是角的形状，最终被改成了齿状，而且最初的弱点设定是可以用弓箭进行攻击的。





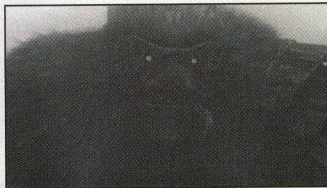
第十三巨像

通称为蛇（很普通吧），全长200米（游戏中），可能是最无辜的一个巨像了，不会主动攻击汪达，最初的设定要更难一些：在它翻身的时候会露出身上的筋，这是惟一的致命弱点。。



第十四巨像

地狱犬，它的外形设计一直到最后都没有改变，不过在设计它的动作时很伤脑筋，仅讨论它的攻略方法就开了12个小时以上的会，应该是我们制作时间最长的一个巨像了。



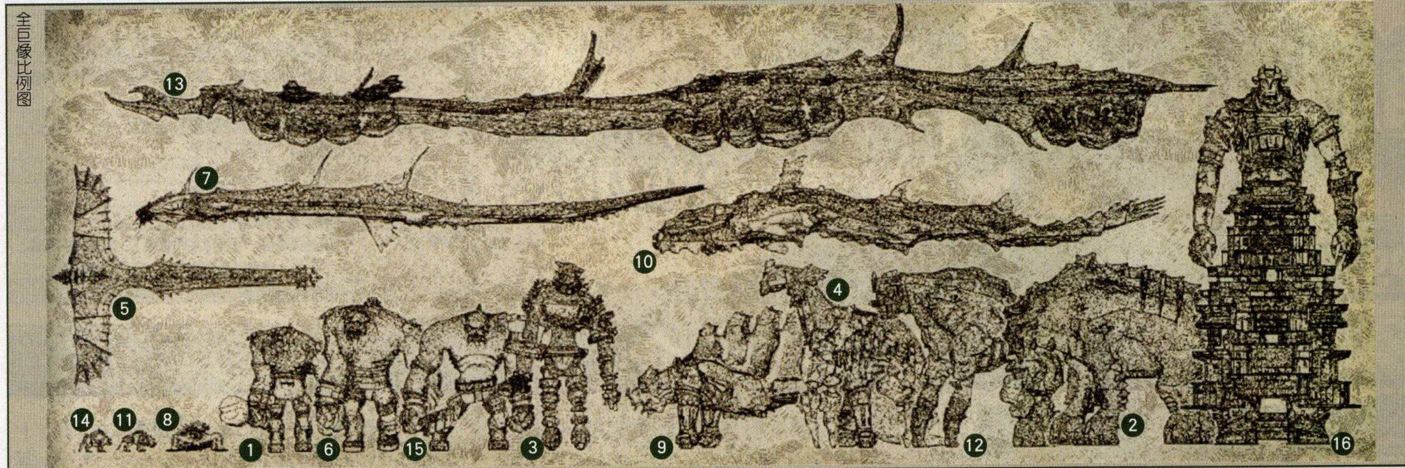
第十五巨像

米诺陶洛斯三兄弟中最后登场的一位，不过在难度上低于前两位，才不得以在手心中增加了一个致命弱点，这下要想打败它可就要多废一番功夫了。



第十六巨像

伊比斯，这个世界最强的巨像，说起它的名字比较好笑，来源于一个印象中的摇滚乐队，仅仅只是开发时方便称呼它罢了，没别的意思。



全巨像比例图

注意！通关后的要素

复古模式：在杀掉的巨像尸体上按○，就可以进入，在此模式下，整个画面就像是电影银幕的效果一样。（不用通关即可）

困难难度：普通难度通关后可以选择困难难度开始新游戏，其中巨像的位置不会变化，总的变化的是巨像的移动速度、攻击力都有很大提高，汪达的体力和力量消耗变得更大。

阿格罗的变化

棕色的阿格罗

打败所有16只巨像并且完成普通难度时间模式，在标题画面按住□进入游戏，就可以在游戏中发现爱马阿格罗变成了棕色。

白色的阿格罗

而打败所有16只巨像并且完成困难难度时间模式，在标题画面按住○进入游戏，则可以在游戏中发现阿格罗变成了白色。



带有“I”标记的阿格罗

本作毕竟与《ICO》同是一个制作小组的作品，所以只要记忆卡中有《ICO》的存档，在游戏中就会发现阿格罗头上的标记变成了“I”。

多次游戏的回报

体力、腕力在二周目、三周目都会继承。二周目时间挑战模式得到的道具会在三周目继承。

时间挑战模式：二周目起（两个难度分开）可以在祀堂的雕像前按○进入时间挑战模式。在此模式下，在限定时间内挑战成功，就能获得道具，可以在地图菜单下进行装备。

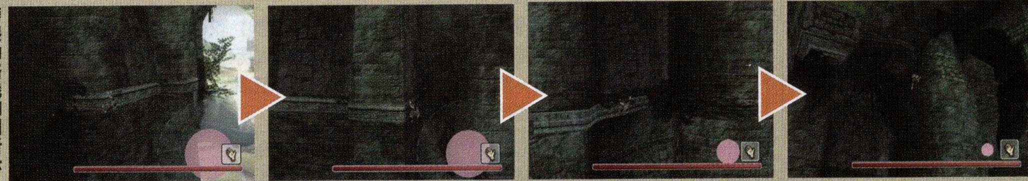
道具列表：

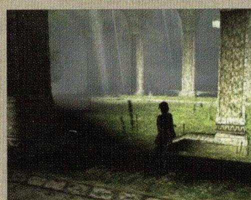
道具	作用	获得条件
哨箭	吸引巨像的注意力	普通难度时间模式挑战2只巨像
活力斗篷	装备后攻击力增加	普通难度时间模式挑战4只巨像
力量假面	装备后攻击力增加	普通难度时间模式挑战6只巨像
蜥蜴探测石	在地图上发现附近尾巴发光的蜥蜴	普通难度时间模式挑战8只巨像 困难难度时间模式挑战10只巨像
果树地图	在地图上显示果树的位置	普通难度时间模式挑战10只巨像困难难度时间模式挑战6只巨像
刚力假面	装备后攻击力增加	普通难度时间模式挑战12只巨像
混淆斗篷	隐身	普通难度时间模式挑战14只巨像
闪光之箭	击中物体后爆炸	普通难度时间模式挑战16只巨像
雷电鱼叉	用法与弓箭相同，但威力巨大	困难难度时间模式挑战2只巨像
太阳之剑	在阴影下也可以反射光线	困难难度时间模式挑战4只巨像
道士斗篷	装备后防御力增加	困难难度时间模式挑战8只巨像
道士假面	装备后防御力增加，同时装备教士斗篷的话效果会叠加	困难难度时间模式挑战12只巨像
假若之布	其实就是降落伞，装备后从高处跳下时会缓慢滑行降落	困难难度时间模式挑战14只巨像
女王之剑	用法与剑相同，装备后攻击力增加	困难难度时间模式挑战16只巨像

神秘花园

当力量槽增大到一定程度时，汪达就可以顺着祀堂背面墙上的绿色藤蔓爬上去，顶上其实就是游戏结尾女主人公到达的那个花园。在这里可以发现一些果树，那是禁忌之果，吃掉后旺达的体力和力量槽就会减少。

攀爬的路线如图所示

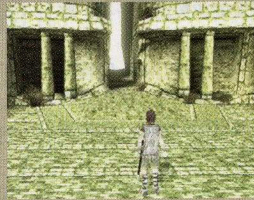














前线任务5 战争的伤痕

前线任务5 战争的伤痕	Square Enix	S·RPG
PS2 フロントミッション5 Scars of the War	2005年12月29日	日版
1人	123KB以上	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄: 12岁以上

文 曹纲

2005年年底发售的《前线任务5》是本系列十周年的纪念作品，以近未来战争为主题，组装各式机甲为特色的本系列作品，同样拥有不少忠实的FANS。本作的画面比之前的作品有了进一步的强化，各种战斗时的细节描绘得更加真实；系统方面在前作的基础上又做了一些新的尝试，例如生存模式等。本文中我们提供了详细的攻略流程以及隐藏要素研究，以前没玩的玩家可不要再次错过。

键位表

键位	效果
方向键（左摇杆）	移动指示图标
右摇杆	上下为放缩，左右为旋转方向
○	确认
×	取消
□	选择使用的武器（在我方机体上按○后）
△	查看机甲详细情报，按L1和R1可查看其他情报（在我方或敌方机体上按○后）
L1	移动到上一个我方机甲
R1	移动到下一个我方机甲
L2	移动到上一个敌方机甲
R2	移动到下一个敌方机甲
SELECT	切换三种地图显示方式
START	调出系统菜单，可选择本回合终了、查看胜利条件、中断记录、设定以及放弃本关（回到标题画面）
R3	调整到标准方向，每按一下转动90°

系统介绍

基地设施



官舍：这里的设施有司令官部屋、佐官部屋、士官部屋，一般来说不是剧情必须来的地方，不过在这里也涉及到一些隐藏要素与RP的获得，此外也可以通过对话来获得情报。

司令部：这里的设施有发令所和ブリーフィングルーム，基本都是在这里触发剧情后才能顺利发展剧情以及选择出击。此外，后期在这些地方也可以招收队员。

通信科：这里可以选择记录（セーブ）、读取记录（ロード）以及设定（オプション），每个记录容量为123k，可同时使用两个记录卡。由于本作中没有快速复位的快捷键设定，因此也要经常在这里选择读取存档，至于战斗中的中断存档则只有在战斗中选择放弃（ギブアップ）后在标题画面选择continue（コンティニュー）了。至于设定项目，一般常用的是游戏设定（ゲーム设定）中的战斗（バトル，可切换是否显示实际战斗过程）、战斗视点（バトル视点，可切换是否在战斗中自动调整视角）、战斗速度（バトルスピード，选择战斗过程的进行速度），要快速进行游戏的话（例如重复挑战斗技场赚钱时）可选择关闭战斗显示；平时想节省时间可选择高速战斗。

兵舍：这里的设施有休息所（休憩所）、训练所（ジム）、食堂以及寝室（寝所），主要是各级士兵在这里出入，是招收队员的主要地方，当然也会有不少隐藏事件发生。

机甲科：这里的设施有机师值班室（パイロット诘所）、格纳库和模拟训练所（シミュレーター）。其中机师值班室中和第二位的固定机师（初期是エドワード·コリンズ，后期是ヘクター·レイノルズ）对话可以选择可变更机师，（主角和第二位的机师无法变更）在需要换下的机师处按△，再在需要换上的机师处按○确认即可。此外按照某些特殊条件来安排一线机师的话，和第二位的固定机师对话还可以获得一些额外奖励哦！

格纳库：是游戏中最常来的地方之一，这里可以购买机甲、对机甲进行改造、自行调整机甲等等，机师方面则可以购买和装卸技能，当然也可以进行人员变更。

模拟训练所：同样在游戏中是非常重要的，这里可以进行的有模拟战（バトルシミュレータ）、斗技场（アリーナ）以及生存模式（サバイバル），当然都需要随着游戏的进行才能够逐步选择，这三项的具体情况我们会在之后详细解说。

武器种类

本作中的武器种类比前作有所增加，各自都有自己的特点，在战斗中的作用能否发挥还要看对应的机师以及装备的技能。下面就来看看武器的分类情况。

射击类（アサルト）：主力作战武器，射程较近，可攻击两次。消费AP较低，link攻击的主力。

①MG（机枪）：射程一般为1-4（或5），消费AP4，攻击属性为贯通。单发威力较低，发射次数较多。

②SG（霰弹枪）：射程一般为1-3（或4），消费AP3，攻击属性为冲击。相比MG，单发威力略高，但发射次数也少一些，此外重量也要轻一些。

③FT（火炎喷射器）：射程一般为1-2，消费AP3，攻击属性为炎热。单发威力更高，但是发射次数更少。

狙击类（ガンナー）：辅助作战武器，射程较远，可攻击两次。比射击类武器重得多，一般都是只装备单手。

①GG（加特林机枪）：射程一般1-6（或7），消费AP6，攻击属性为贯通。比起MG，单发威力更低，而发射次数更多。

②RF（狙击来福枪）：射程一般1-6（或7），消费AP6，攻击属性为贯通。单发高威力攻击，配合狙击技能可给予敌机甲特定部件重大伤害。

③BZ（火箭炮）：射程一般3-6（或7），消费AP6，攻击属性为冲击+炎热。单发高威力攻击，同时爆风给予机体其他部件较低的伤害。

格斗类（ストライカー）：主力作战武器，近身攻击用（不可攻击有高低差的敌人），可攻击两次。最轻的武器，伤害值会乘以出力/总重量的系数（最高为2），所以不要多加一些无谓的东西。消费AP1，在link攻击中可多次发挥作用。

①KN（拳套）：射程1，消费AP1，攻击属性为冲击。重量最轻，威力也最低。

②RD（棍棒）：射程1，消费AP1，攻击属性为冲击。重量最重，威力则最高。

③PB（钢针）：射程1，消费AP1，攻击属性为贯通。重量和威力在前两者之间。

④SD（盾牌）：射程1，消费AP2，攻击属性为冲击。威力最低，但是可减少敌人攻击的伤害值。

肩扛类（ランチャー）：远程攻击武器，只能攻击一次，不能参与link攻击，攻击时必定命中，敌人也不能反击。消费AP最高，而且随着武器的改造等级上升，消费的AP也随之飞速提升……有残弹限制，使用完后要使用相应物品来补充。

①MS（导弹）：射程一般为6-8（或者9，有些范围稍异），消费AP不定，攻击属性为炎热。一次攻击发射的导弹弹头各有不同，有2-6个，但多弹头则单发伤害较低。

②GR（榴弹）：射程一般为4-6（或者7），消费AP不定，攻击属性为炎热。攻击范围为3，中心之外伤害会减少，在密闭空间无法使用。

③RK（火箭弹）：射程一般为8-10（或者11），消费AP不定，攻击属性为炎热。攻击范围为4，中心之外伤害会减少，在密闭空间无法使用。

命中与回避

本作中，会影响战斗时的命中与回避的要素有如下几点：

①射线轴上有无其他机体或者障碍物，有的话命中率会受到大幅影响。

②我方武器的命中率。

③我方手臂的命中补正，注意双臂都会计算进去。

④敌方机体部件的回避率补正。

⑤敌我等级差，具体如下：

命中率修正	敌 lv	我 lv	敌 lv	我 lv
	+4 以上	−16%	−1	+6%
	+3	−14%	−2	+12%
	+2	−12%	−3	+14%
	+1	−6%	−4 以下	+16%
	± 0	0%		

⑥肩部武器是必定命中的

⑦ランチャー类的机体回避较低，要尽量避免被敌人围攻，相对地，ストライカー类的机体回避较高。

机师的攻击类型

本作中机师除了专业类型、等级等区别外，还有各人不同的攻击类型（攻击タイプ）。不同的攻击类型会影响机师在 link 攻击中的行为方式。机师的攻击类型分为以下四类：

我方重视型：若 link 攻击会造成我方同伴的行动不能、部位破坏等不利状况，就不会参与 link 攻击。

目标重视型：重视目标的状态，在不能对目标给予有效伤害的情况下不参与 link 攻击。

攻击型：不被状况所左右，100% 参与 link 攻击。因此要注意其射线内不要有我方机体。

慎重型：当射线上有我方机体时，会尽量避免参与 link 攻击。

link 攻击

link 攻击是前作广受欢迎的战斗系统，本作当然也被保留下来，并且仍然是作战的核心。再强的敌人，遇到狼群战术 +link 攻击也只能乖乖俯首称臣了。所谓“link 攻击”，说起来也很简单，攻击某敌人时，如果他也处于本小队其他队员的攻击范围内，那么战斗中其他队员也会对他发动攻击。当然，也需要有相应的条件才会发动，比如 AP 没了自然没法攻击。

①参与 link 攻击的机师需要装备 link 技能。（发动攻击的机师不需要）

②有装备和 link 技能相对应的武器，且敌人处于射程内。

③注意技能是分左右的，武器当然也要对应，而右手的 link 技能一般需要的专业等级稍高。

④有 link 攻击所需要的 AP。

⑤已经行动过的机师也可以参与 link 攻击。

⑥部分行动方式还要参考该机师的攻击类型。

⑦肩部武器无法参与和发动 link 攻击。

⑧反击时也会发生 link 攻击。

活用 link 攻击的要点之一是 AP，足够的 AP 能够使得该机师多次参与 link 攻击，给予敌人的伤害就更大。因此 AP 上限增加以及 AP 回复量增加的技能最好都装备上。同时注意使用物品、修理、移动等动作都是要消费 AP 的，要是因为多次参与 link 攻击而来不及给我方回复，可能会得不偿失哦！在提高机师 AP 的同时，也要尽量降低攻击所消费的 AP，例如使用只消费 1AP 的格斗攻击以及使用消费 3AP 的 SG 攻击等等。一般来说，队伍中推荐两名アサルト类的机师，メカニック、ガンナー、ストライカー、ランチャ一类的机师各 1 名。如果更多考虑 link 的话，甚至可以去掉ランチャー类的机师，增加 1 名ストライカー类或者ジャマ一的机师。此外，因为战斗中经常要分散作战，因此推荐有两台机甲有修理机能，除了メカ



ニック机师外，也可以考虑在ジャマ一等其他机甲上装备有修理能力的 BP。

link 攻击的另一个要点是位置，在保证困攻的对象处于尽可能多的我方机甲的射程中之外，也要使得我方的机甲分散开来，避免 link 攻击反而给自己人造成损害。一般来说先让ストライカ一类的机师靠近攻击，然后依次是消费 AP 较少的机甲移动过来攻击，至于本来敌人已经在射程范围内的机甲可留在之后行动。敌方攻击时也会考虑到移动的位置，此外敌方还经常在攻击的射线轴有两个我方机甲时攻击后面一个，这样如果我方反击的话，绝大部分伤害会落到中间的另一我方机甲身上，所以反击时也要考虑这点。当然，我们也可以用同样的方法来对付敌人，而敌人一般都是选择反击的。

与 link 攻击也有些关联的是技能的连锁，这也是从前作继承而来的优秀系统。技能的连锁简单说就是技能连续发动时伤害值会随之增加，一般一个人连续攻击两次时也可以造成连锁，不过更多的情况是发生在 link 攻击中，只有这里才能造成八连锁甚至更多！至于连锁的伤害加成具体如下：

连锁次数	倍率	连锁次数	倍率
1 回	1.0 倍	5 回	1.6 倍
2 回	1.2 倍	6 回	1.8 倍
3 回	1.3 倍	7 回以后	2.0 倍
4 回	1.4 倍		

机甲

机甲是我方的主要作战单位，这些人形作战兵器分为以下几个部分：

胴体：身体部分，提供整个机甲的动力，被破坏后该机体就算在本关战斗中被消灭。

手腕：分为左右两部分，用来安装各种武器，被破坏后该手臂上以及肩上的武器都不能使用，破坏后可以使用修理装置来修复。

脚部：决定机体移动力且影响回避率，可分为双脚、四脚以及气垫类。这三类各有特色：

①双脚类脚部在浅滩、冰原、岩带等地形中移动 AP 消费为 2 倍，但在高低差阶段移动效果最好。

②四脚类脚部只在浅滩中移动消费 AP 为 2 倍，在有高低差的阶段移动效果一般。

③气垫类脚部在任何地形移动都不会增加消费的 AP，但是无法移动到有高低差的地方。

BP：BP（背包）是装备在身体上的，只要身体没有被破坏就可以继续使用。它的种类大致可分为以下几类：

①涡轮增压器（TURBO）类，本类背包只有一种，即为ターボ，能够提供最大的出力，游戏中无法在商店中购买，入手方法有クリステン的初期机甲装备、模拟战 20 的完成奖品以及生存模式。

②物品类，分为ターボアイテム和アイテムターボ两种，区别在于前者提供的出力较高，携带物品只能是 S、M 大小的；而后者则能够携带更多的物品，而且可携带 S、M、L 等全部大小的物品。在 BP 内放入物品后，一关内该物品只能使用一次，但是到下一关还可使用。

③修理类，有リペア、リペアライト两种，前者较重，可回复单个部件（例如只回复胴体部件，回复量较大）以及回复全部部件，也可以修理所有部件，解除各种障碍状态；后者较轻，只能回复全部件，可修理所有部件，但不能解除障碍状态。

④电子干扰类，有 EMP 和センサ－EMP 两类，前者可以使得敌机陷入各种状态障碍，还可以给我方的机体附加各种属性防御；后者除了可以让敌机陷入状态障碍（部分）外，还能够诱导远处导弹攻击身旁敌人。此外还包括 EMP 和修理的复合类，有リペア EMP 和 EMP リペア两类，两者都具有电子干扰的部分功能（AMB），但侧重点各有不同。前者只能回复全部部件，可为我方机甲附加属性防御；后者只能回复单个部件，可回复 AMBS 等状态障碍。

提醒一下，BP 改造虽然没有分支，但是也会有其他变化，除了重量增加、回复量增加以外，各个不同的 BP 还会增加一些独特的部分。例如アイテムターボ改造到 Rank5 可携带 L 型物品；リペア随着 Rank 提升会增加可解除的状态障碍等等。因此也建议多加改造 BP。

状态障碍种类

种类名	简写	作用
攻击システムダウン	A	一定回合内不能攻击和反击
移动システムダウン	M	一定回合内不能移动和回避
BP システムダウン	B	无法使用背包
システムダウン	S	无法进行任何行动
リンクシステムダウン	L	无法参与 link 攻击

部件技能

高等级的部件经常会附加一些特别的技能，其中一些还是非常有用的，装备后就能发挥作用，下面就来看看有哪些技能吧。

部件技能一览

技能名	作用
攻击范围 +	武器的攻击范围增大
射程 +	对我方机体所在附近方向的武器射程增大
攻击回数 +	增加武器的攻击次数
ダメージ缓和率 +	增加盾牌的缓和率
最大缓和值 +	增加盾牌最大缓和值
移动力 +	脚部部件的移动力增加
贯通力	RF 系武器的贯通力增加
必中弹数	SG 系武器攻击时有一定弹数必定命中敌人
センサー范围 +	导弹（MS）的诱导范围增大
诱导武器防御	防御导弹系武器
范围武器防御	防御 GR、RZ 系的攻击
动作制限无效	令装备盾牌时的攻击回数 −1 无效化
リロード	自动使用补充弹药的物品
システムダウン无效	令システムダウン无效化
攻击システムダウン无效	令攻击システムダウン无效化
移动システムダウン无效	令移动システムダウン无效化
リペア +	HP 回复量增加
格斗クリティカル	ハードブロウ的攻击力增加
敌スクエア通行可	能够穿过敌人单位
先制	在战斗中先制攻击
JOB 经验值取得 +	专业经验值获得量增多
SB 防御力 +	防御力增加
SB 最大 HP+	最大 HP 增加
SB オートリペア	HP 自动回复
冲击属性防御	附加对冲击的防御属性（该属性的攻击伤害为 76%）
贯通属性防御	附加对贯通的防御属性（该属性的攻击伤害为 76%）
炎热属性防御	附加对炎热的防御属性（该属性的攻击伤害为 76%）

流程攻略

本作每关（STAGE）分为两个部分，剧情部分是在基地完成，在这里移动到有红色提示的地点和相应人员对话即可发展情节，直至能够出击。此外，招收队员、对话获取 RP、探索隐藏要素等也是在这个阶段。出击之后进入战斗部分，在正式战斗之前的准备阶段还可以查看作战介绍（会有不少提示）、存档，而且也可以在这里整备机甲、购买技能，甚至还可以进入斗技场、训练场。以下流程攻略中基本不涉及剧情，这方面可参考杂志上的相关内容，本处重点放在各隐藏要素乃至不同难度下的要点提示上。

STAGE 01

ADV01（フォートモーナス基地）

先接受最基本的战斗训练，按照提示移动到指定位置、攻击、切换武器等等，即可轻易完成训练。三个月后，在ブリーフィングルーム和全员对话，对话时按 START 键可以加快速度，播放 CG 时按 START 键则可跳过。全部对话后按×键离开后再返回，和ランディ对话即可发生情节。此时去格纳库和アラン・スミス中尉对话可获得1RP。再回到ブリーフィングルーム和全员对话后追加新的机师以及说明项目，之后和ジェームズ・サトウ大尉对话可随时查看这些项目，随着剧情的进展，这里可以查看的说明项目也会随之增加。此时已经可以选择出击，移动到下方↓处确认出击即可进入战斗。

战斗 01（作战：フリーダム侵攻１）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

虽然现在在格纳库还不能购买机体，但是二周目的话，在第一次正式战斗之前，是可以在ハンガー项目中购买机体的，而此时可购买的整机各项装备都是 Rank1 的，这也是惟一可以在商店中买到 Rank1 装备的时机，记得多买几台以便之后改造，当然也不要错选了"下取购入"而把继承的强力装备卖掉了。进入战斗时可以选择我方机体配置位置，就本关而言，当然是射击系的主角放在前方，而导弹系则在后方支援。初次正式战斗难度不大，附近的敌人多是已经受到不小伤害，可轻松解决。如果主角受损较大的话，可以用ダモン携带的修理物品进行回复，当然导弹用光了也可以用物品来回复。此外如果是二周目NORMAL game+的话，初期会因为AP过低而无法使用后期的导弹攻击，这样的话建议在战前购买消费 AP 较低的导弹替换。本关结束后可以看到全员获得的经验值以及 CP 情况，确认后即可进入下一关。

STAGE 02

战斗 02（作战：フリーダム侵攻２）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

和上一战是连续战斗，初期不要急于冲上去作战，而是向右移动，等待第三回合出现的援军与NPC，他们到达后再集中火力逐一干掉敌人。援军ランディ的机体有修理装置，我方受损严重的话可及时修复。

STAGE 03

剧情 03（フリーダム驻屯地）

这里的 ADV 部分需要注意的地方就开始多起来了。先前往食堂和ランディ多次对话，再去ブリーフィングルーム，和デニス司令对话后和トービー中尉多次对话询问俘虏的情况。获知情况后再和デニス司令对话，退出后会有新机师加入的提示。此时可以前往俘虏收容所，回来后去格纳库对话后会有机甲和机师的设定说明，之后就可以在这里进行机甲和机师的调整了。前往ブリーフィングルーム和プレテリック大尉对话后再和ランディ对话后退出，此时可以选择去正门。不过之前还有别的事情要做，和这里的サイモン・ハーディング中尉对话两次可获得1RP，另外去食堂会看到《前线任务4》的主角ダリル・トラウベル，他也是本作的隐藏机师。先要和他身边的ヴィンソン准尉对话三次后再和ダリル对话，这会影响他之后的加入，一定不要错过。

去俘虏收容所会有情节发生，一年后前往ブリーフィングルーム和食堂，对话发展情节后可选择出击。注意在食堂要和マエダ对话后再和ダリル对话，对话后他会离开。此外シミュレーター开始可以使用斗技场和模拟战，不过模拟战目前只有01可选，斗技场也只能1vs1。

战斗 03（作战：ロクスタ砂漠）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

仍然是比较简单的一话，敌人由战车和机甲组成，可先以战车为攻击目标。有NPC アサルト参战，不想让他拿经验值的话就躲在后面好了。

STAGE 04

剧情 04（フリーダム驻屯地）

ブリーフィングルーム和ランディ对话可发生情节，之后和这里全员对话后退出，会追加ガンナー型机师ジェイミー，下方也已有出击选项。出击前去食堂和ディーン・グルーバー少尉对话两次可获得1RP，此外先和ブレンダ对话后再和旁边的ダリル对话，选择"それが強くなるのに必要なら"，这关系到他以后的加入。多了一名机师后可尝试在时限内完成模拟战01，从而使得模拟战02出现，毕竟模拟战02的初次完成奖品アールアッソー（Rank1 的 mg）是非常强力的武器，可以一直用到最后，尽量早些取得比较好。

战斗 04（作战：フリーダム防卫）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

本关是市街战，各种建筑物会给攻击和命中造成一定的影响。此外中心广场的数部车辆攻击后会给周围两格的全部机甲造成约500的伤害，可适当加以利用，当然也需要注意防止敌人利用车辆攻击。战斗时可先以左方敌人为目标，解决后再应付右方敌人。另外本关还初次出现了直升机，注意空中的敌人，格斗攻击是无法进行的。

STAGE 05

剧情 05（ペセタ驻屯地）

在食堂和エドワード・コリンズ中尉对话两次，选择"制服が违う"可获得1RP，然后和旁边的トマス・フーバー中尉对话两次也可以获得1RP。在ブリーフィングルーム和全员对话后有新机师（ストライカー型的クリスティン）加入，同时可以开始使用 link 攻击，记得到格纳库里面购买相应特技装备上。クリスティン的机体初始BP是ターボ，游戏中是买不到的，不要轻易卖掉哦！在出击之前，不要忘记去シミュレーター和ダリル对话数次，选项要依次选择"だからどうしたんだ？"和"ウォルター・フェン、ウォルターでぃい"，错了的话以后可就不会加入了。

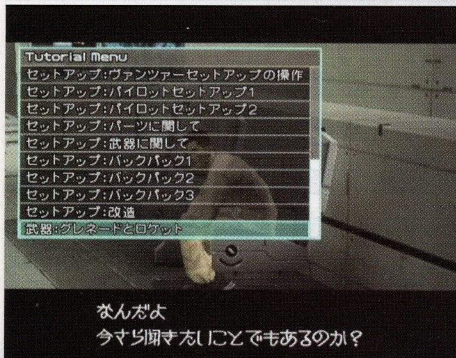
战斗 05（作战：ペセタ防卫）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

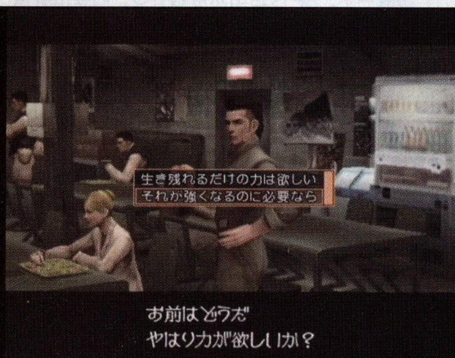
本关的初期敌人只有六个，加上我方开始可以使用link攻击，所以战斗难度不高，兵力集中到右边道路上前进即可。使用 link 攻击时要注意 AP 的消费以及对自己人的威胁。另外数回合后会出现敌人的增援，如果在增援出现之前全灭已有敌人，那么也可以顺利完成本关。

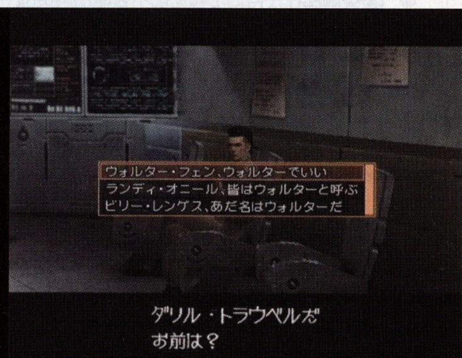
STAGE 06

剧情 06（フォートモーナス基地）

在ブリーフィングルーム和众人对话后可发展情节，新机师（ジャマー型的ジム）加入。在格纳库对话后有改造的说明，之后就可以自行改造机甲了，当然RP 的入手是比较麻烦的。此外サバイバルシミュレータ也终于可以开始，NORMAL 难度可以去10层，HARD难度目前最多可以去20层，目前就可以用来赚取RP 以及获得一些无法购买的武器，例如雾岛系列的 sg 之类的。







在ブリーフィングルーム和ランディ对话后再和ローランド・ブライリー大佐对话会获得3RP，此外本关还可以获得隐藏的机甲格斗特化ヴァンツァー・グラップル，具体过程如下：

①进入休憩所和右方的ウィンタース少尉对话，然后和ミルバンク中尉对话，之后他会离开房间。

②按×键退出再进入休憩所，和ガンチ准尉长对话后他也会离开房间。

③前去司令官部屋和右方隐藏的ガンチ准尉长对话，便可获得隐藏机甲グラップル。

这台机甲以改造路线繁多而出名，共有七条改造路线，可按照自己的喜好选择。

战斗 06（作战：フォートモーナス1）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

本关仍然会有可以引爆的车辆以及空中的直升机，注意引爆车辆不要用火焰喷射器，免得伤到自己。至于直升机，有了link攻击之后打起来要快得多，而且也不用顾及会误伤自己人。值得注意的是本关的敌人也开始会使用link攻击了，在战前的作战画面可以看到，战斗时要多加注意。此外活用EMP的话，可以让战斗变得更加轻松。

STAGE 07

战斗 07（作战：フォートモーナス2）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

和上一战是连续战斗，本关初次出现占地2×2的大型机甲，它甚至也会参与link攻击，所以在与它交战前应该将其他杂兵清除干净，以免对方的link攻击给我方造成重大损伤。对付大型机甲仍然是要依靠link攻击，由于它体型庞大，还是很容易在它身边制造多重link攻击的。

STAGE 08

剧情 08（空母エクリプス）

现在终于可以使用スカウト来招募想要的队员了，当然，现在还是没有什么好人值得招……先去ブリーフィングルーム和エドワード对话，然后去佐官部屋和リン对话，这里的选择没有什么影响。之后再回到ブリーフィングルーム，和エドワード对话可获得3RP，之后和旁边的ジュリアス中尉对话两次也可以获得3RP。再去驾驶员值班室和エドワード对话，之后就可以选择出击了。出击之后会遇到本作第一次分支路线选择，分别是空艇急袭（ミサイル施设强袭A）和强袭扬陆（ミサイル施设强袭B），后者相对较为简单。

战斗 08（作战：ミサイル施设强袭A）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

开始作战时我方六人被分为三个部分，左方敌人较少，可先将兵力集中到这里。最右方的两人移动过来的距离较长，要选择实力较强的机体，最好还有一台机甲有修理装置。当然另外四机中，最好也有机甲有修理装置，不然就要携带回复物品来准备随时回复了。合流后利用link攻击逐一吃掉敌军和敌人的炮台，此时战斗难度已经不大了。

战斗 08（作战：ミサイル施设强袭B）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

先用link将出击位置右上的炮台破坏，再按照左→左上→右的顺序集中火力歼灭敌人，步步推进的话，我方不会有什么损失。另外EMP对炮台同样有影响，不妨一用。

STAGE 09

战斗 09（ミサイル施设制压）
胜利条件：27回合内敌机全灭或ミサイルサイロ全灭
败北条件：我方机全灭或超过限制回合

和上一战是连续战斗，胜利条件也不是单纯的敌全灭了，而是有时间限制的二选一，要在出击前就决定好完成哪个目标，否则经常会出现两头不着地的情况。由于敌全灭关系到下一关的隐藏要素，因此推荐以敌全灭为目标，ミサイルサイロ可完全无视。此外按照战前作战提示，右下方的メインハッチ也要记得破坏，这同样会关系到下一关的隐藏要素。

STAGE 10

战斗 10（ミサイル施设撤收）
胜利条件：敌机全灭或消灭两架大型机动兵器
败北条件：我方机全灭或扬陆艇全灭

初次的三连战，实力不足的话可以打模拟战和购入新的机体，此外サバイバルシミュレータ的上限也增加到了20层（HARD是40层）。本关的胜利和失败条件都是多个，其中要达成敌机全灭的话还是有相当难度的。先集中攻击破坏附近的大型机动兵器，再全员向上前进。攻击上方的三台敌机后，另一个大型机动兵器也开始移动，它的目标是右上方的扬陆艇，而扬陆艇全灭的话就会GAME OVER。要集中火力打倒大型机动兵器过关并不是太难的事情，但是本关是有隐藏物品的，只有全灭敌机，再加上上一关敌全灭且破坏了メインハッチ才可得到。因此还要等左方的敌军过来，全灭他们后再去追击打倒大型机动兵器。做到这点还是有一定难度的，实力不足的话可以读档再锻炼锻炼。本关的隐藏物品是ファイアアント（Rank4的火焰喷射器）、强盾甲型（Rank5的腿部）以及リペアMAX×3。

STAGE 11

剧情 11（空母エクリプス）

这次要注意的事项比较多，不要遗漏。首先在去ブリーフィングルーム之前先去食堂和ジュリアス中尉对话两次可以拿到2RP。和左边的S型机师ローラ・キンメル对话两次是以后招她的必要条件，但是记得不要对话第三次，否则她以后就不会加入了。不过如果对话第三次的话，她会被リン叫走，去过ブリーフィングルーム再回食堂和她对话，商店里面会增加机甲ウォーラス出售，个人推荐只对话两次，以便之后让她加入。

此外去シミュレーター还可以看到ダリル，当然要保证之前他的相关事件都已经正确完成。和ダリル的漫长接触也终于到了一个关键时刻，和他对话后商店里面会增加机甲シンティラ出售，再次对话后选择"…俺は何もしてない"，之后就可以招他进队伍了。去过ブリーフィングルーム即可选择出击。

战斗 11（作战：海上リグ）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

本关是和バーゲスト队共通作战，战斗开始时双方被分散在4个区域，因此我方最好有两台有修理能力的机甲以便分配。バーゲスト队是精锐部队，人员和装备都很强，不出错的话本战不会有太大危险。基本的战术还是先撤回中央合流，在集中火力逐一吃掉敌人的同时也要注意敌人的集中攻击，此外敌方还有无视地形的直升机，受损严重的话就要及时进行回复。

STAGE 12

剧情 12（空母エクリプス）

这次的注意事项比较简单，去ブリーフィングルーム和リン对话可以获得6RP，此外本关有两位S型机师可以招收，推荐收ヘティー・スーザン（个人较少使用ジャマー类的机师）。有兴趣的话，在本关招入ヘティー・スーザン，ラルフ・モントゴメリー、ベネット・ハービー以及ロビン・ガウナ，并把他们全部编到一军的话，再和エドワード对话可以让模拟战20出现。不过现在敌人还太强，出现了也难以获胜……

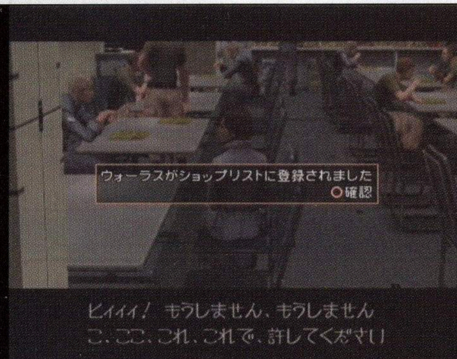
战斗 12（市外制压A or B）

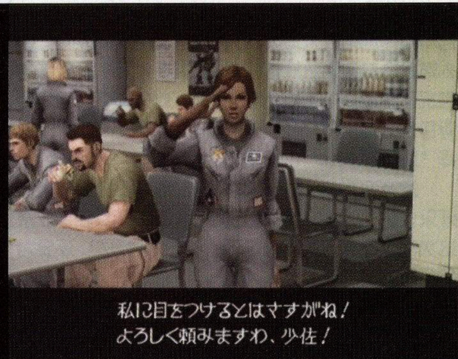
又是分支选择，选择空路进入（市外制压A）或陆路进入（市外制压B），前者要麻烦一些。

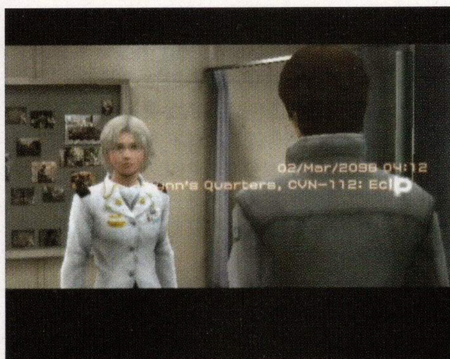
战斗 12（市外制压A）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

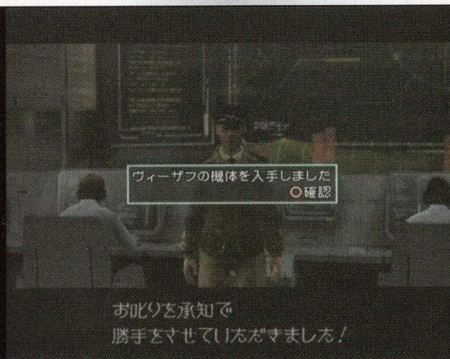
一开始我方被分为三块，尽快合流是上策，好在还有リン等NPC帮忙，利用リン机甲的修理能力的话，可以保证三小队初期都有修理能力。市街战仍然要注意命中率和流弹，各处的障碍物可以破坏，但是保留以便阻挡敌人的过早进攻也是不错的做法。

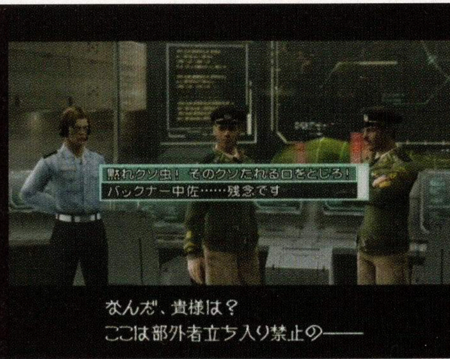












战斗 12 （市外制压B）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

市街战的注意事项和市外制压A是一样的，不过我方一开始就已经全员集合了，战斗也随之轻松不少。保持群体优势，各个击破敌人，战斗的难度并不算高，当然由于地形和敌军数量，时间仍然是要花上不少的。胜利后和完成市外制压A时一样要再次选择分支路线，选择“密林突破”的话地形会有一些影响，但是下一战会较为简单，推荐选择；如果选择“密林回避”的话，在之后会多打一战。

STAGE 13

剧情 13（作战：密林突破 or 密林回避）

因应连续战斗的情况，商店里的商品也有升级，而模拟战增加了09，サバイバルシミュレータ的上限也提升到了30层（HARD为50层）。

战斗 13（作战：密林突破）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

由于地形限制，双方都主要靠近距离的link攻击来获得优势。炮台要优先击破，对于其他敌人则可站好阵型一个个引进来。

战斗 13（作战：密林回避）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

虽然回避了密林，可湿原地形还是会给机甲的移动造成明显影响，可事先更换脚部部件。本战同样以炮台为优先攻击对象，击破后也就没什么难度了。战斗胜利后会因迎战前的选择自动进入对应的分支路线。

STAGE 14

剧情 14
战斗 14a（作战：防卫施设死守A）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭或避难设施被破坏

密林突破后进入本分支，敌方初期的攻击目标是上方的两个炮台，当然我们也要利用这两个炮台的大范围榴弹炮给敌人造成重大打击。如果弹药用尽，那么炮台会变得无法操作，不过可以在剩下一发残弹的情况下使用GR弹来给他们补充。此外也可以用修理背包来修理炮台，记得不要选择“全パーツ回复”，选择“胴体パーツ”的回复量会多一些。

敌方会有不少增援部队出现，可利用时间差集中歼灭，之后再集中link攻击打倒大型机甲兵器。注意这次的大型机甲兵器打倒后会变形为直升机，还要为它保留一定的战力。

战斗 14b（作战：防卫施设夺还→作战：防卫施设死守B）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭→我方机全灭或避难设施被破坏

为了序号统一，这里将这两场连续战斗放在一起来说。夺还防卫设施时注意敌方的榴弹炮攻击范围，受损严重的话要及时回复。至于防卫设施死守B和A区别不大，可参考上一条进行攻略。

STAGE 15

剧情 15（空母エクリプス）

STAGE11和ローラ・キンメル对话两次的话，现在就可以招她入队了。反之，如果当时和她对话三次的话，在食堂和她对话后再和ジェフ・ゾーン对话可获得4RP。此外和佐官部屋的オスカー・グラント中佐对话两次可获得4RP。出击之前还有事情要做，要想收到后期的某些特定人物的话，训练所的ワット・ターナー先要招入，然后可以在食堂招ジュリアス・バンクロフト，注意前者不在的话后者不会加入。这两个人关系到后面加入的人物，不要轻易把他们替换掉。

战斗 15（作战：研究施设强袭）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

本关难度不大，不过由于地形限制和敌人较为分散，还是要花费不少时间的。由于地面有积水，又有很多高低差的建筑，所以移动会是大问题，格斗系也难以发挥作用。还是步步为营，切实消灭附近的敌人比较安全。此外要注意敌方ジャマー的导弹诱导装置，要优先打倒他们，以免受到远距离的导弹攻击。

STAGE 16

剧情 16

模拟战12可选，此外サバイバルシミュレータ的上限增加到了40层（HARD为60层）。

战斗 16（作战：研究施设制压）
胜利条件：38回合内敌机全灭
败北条件：我方机全灭或超过限制回合

又是连续作战，而且是初次的封闭空间作战，在这里导弹诱导、グレネード和ロケット系武器都无法使用。敌人一队队分布，他们link攻击也会给我方带来重大损失，要小心前进。对战BOSS前最好将其他杂兵全部引出消灭，而与BOSS作战时要小心它武器的攻击范围。其他敌人全灭的话，全军利用link攻击可轻松击破BOSS。

STAGE 17

剧情 17（フォートモーナス基地）

开始时可获得バーゲストの迷彩，而驾驶员值班室的エドワード也已经更换为ヘクター・レイノルズ。去休憩所和バート・ビーハン对话，选择“お乐しみの?”后可获得4RP。前往ブリーフィングルーム和ヘクター・レイノルズ中佐对话后发生情节，再对话后可选择出击。出击前别忘记招入セシル・ベルナドット，这也是之后特定人物加入的必要条件。在空港管制塔和ヘクター・レイノルズ中佐对话两次可选择出击，不过在那之前要先和ジョーゼフ署长对话，选择“じゃあ、お前が～”，再和旁边的スティーブ巡查对话，商店里面会增加机甲シャカール出售。

战斗 17（作战：空港制压）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭或民用客机被破坏

本关难度不高，不过也有不少要注意的地方。先以システムダウン的敌人为优先攻击目标，客机附近的敌人全灭后将部队集结到右侧障碍物附近，将前来的敌人利用时间差和link攻击击破。敌人的目标是客机，尽量在他能够攻击客机前将其击毁。不过即使客机受到伤害问题也不大，利用回复物品可以进行回复（HARD难度不可）。此外客机下的燃料车击破会给周围造成2000左右的伤害，要多加注意。

STAGE 18

战斗 18（作战：テロリスト遭遇）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭或敌方直升机移动到集装箱旁

和前一关是连续战斗，本关的难度也不大，不过要注意败北条件，避免让敌方的直升机乘隙跑到集装箱旁。敌人数量虽然不少，不过并不会一起攻击过来，而是按照右下→右上→左上→左下的顺序逐步攻击过来，我方也可趁机集中优势力量逐一歼灭。遇到直升机前来的情况，要查看好移动范围，尽量在一回合内用link攻击击坠它。只剩下左下敌人时可主动前去攻击，此时已经没有什么难度了。

STAGE 19

剧情 19（フォートモーナス基地）

这里有数名S型机师，不要错过，其中ルーカス・ハンター会影响后期其他机师的加入，记得招进队伍。此外去发令所和ジェラルド・バックナー中佐对话可获得6RP。实际上，本关出击前最重要的任务是完成隐藏机甲ヴィーザフ入手的相关条件，具体是

①去发令所和所有人对话，之前不要去シム

②选择“黙れクソ虫！ そのクソたれる口をとじろ！”

③之后去シム和所有士兵对话

④前往士官部屋会看到イーノス少佐和ローランド・ブライリー大佐等人，对话后会出现“むろんやらせていただきます大佐、ガンホーの精神です。”等字样

⑤STAGE22和イーノス少佐对话后入手隐藏机

甲ヴィーザフ

战斗 19（作战：地下工场潜入）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

敌人会不断进攻过来，先选择利于link攻击的位置迎战，等敌人所剩无几时再主动出击。列车中隐藏有敌机，要多加留意。

STAGE 20

战斗 20（作战：地下工场制压）
胜利条件：30回合内将除了机枪之外的敌人全灭
败北条件：我方全灭或超过回合限制

和上一关是连续战斗，也是比较麻烦的一关。敌人较多，而且两边的墙壁上共有八台机枪辅助攻击。破坏特定的机枪过关后会有相应奖励，对于时间和攻击重点的选择事先就要做好决定。顺便说一下，HARD难度下本关的回合限制是35，想在回合内破坏四台对应的机枪并全灭敌人还是有相当难度的，增加各机甲的移动力是有必要的。再加上是封闭空间作战，有着各种武器限制，难以达成的话可考虑选择比较重要的奖励，当然去多锻炼锻炼后再来挑战也是很多人的选择。

具体的奖励是这样的，将八台机枪依次标记为：

4	8
3	7
2	6
1	5

我方初期位置

有奖励的分别是2、3、5、8这四台，其余四台可不必理会，注意机枪会移动，后期可不要搞混了。奖励对应情况如下：

2:强盾甲型（ボディ Rank9）
3:ダブルネイル（ナックル Rank9）
5:ブラックナイト（ボディ Rank9）
8:イグチ5式（ライフル Rank9）

STAGE 21

战斗 21（作战：证据品确保）
胜利条件：25回合内全灭敌人
败北条件：我方全灭或超过时间限制

又是三连战，不过这战比起上一战来说要轻松一些。敌方的大型机甲实力强劲，可先全军往右，清光那边的杂兵后再全力来对付BOSS。BOSS的专用特技ウルフファング相当强力，做好及时回复的同时也要尽早把它身边的其他杂兵消灭，以避免link攻击和敌方的修理回复。

STAGE 22

剧情 22（フォートモーナス基地）

STAGE19ヴィーザフ的相关情节都完成了的话，现在就可以前去发令所，和イーノス・ギャニオン少佐对话即可获得一套ヴィーザフ。这套机甲并没有改造分支，但是改造满后HP、防御力、回避率、移动力都是非常惊人的，作为前卫相当合适。另一方面，它的手臂和脚部重量也非常可观，只利用超高出力的身体部分的话也可以一台机甲同时搭载双手和双肩武器……

サバイバルシミュレータ的上限达到了最高的50层（NORMAL难度），有兴趣探险的玩家不妨一试。另外在出击之前也还有其他一些事情要做，首先去佐官部屋和右方的エドワード对话多次可获得迷彩“リンホワイト”；去ジム和ピーター・ブース多次对话可获得4RP。本话还有数位S机师，不要错过招入的机会。其中在ジム的デューク・タカハシ需要ワット・ターナー、ジュリアス・バンクロフト和セシル・ベルナドット都已经加入；而让ルーカス・ハンター、デューク・タカハシ、ジュリアス・バンクロフト、セシル・ベルナドット都在一军的话，可以在食堂招入カール・ギブソン。

战斗 22（作战：流冰区行军）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

虽然出击时是被夹击的态势，但是各方向的敌军并不会马上围攻过来，可集结到右方先击破右下的敌军，然后逐步干掉靠过来的其他敌军，如此即可轻易过关。地形对移动力有一定影响，可在战前考虑换脚部部件。

STAGE 23

剧情 23（アラスカ特殊放射线研究所）

这是最后可以招人的地方了，在这里选好自己需要的人选吧！好在也有不少精英机师供你挑选。サバイバルシミュレータ到这里也开放了全部100层（HARD难度），完成的奖励是隐藏机甲グレン专用ゼニス，不过只是身体、左臂、右臂、腿部随机的其中之一……去管制室发生情节后和エミール博士对话，选择第二项后再去找她对话可获知相关情报。情节至四月后，再去管制室和ヘクター・レイノルズ中佐对话后即可出击。出击前在管制室和ミュリエル・フェイ对话可获得6RP，要招入她的话在之前对话或者之后和她的替代者对话均可获得。另外由于这是最后一个可活动的场景，之后是四场连续的战斗，推荐在这里多去打打斗技场、模拟战之类的。

战斗 23（作战：シンクロトロン外周）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

敌人多而且强力，一开始就和我方展开混战，要尽量用link攻击快速消灭敌人。而针对敌方的强力link攻击，切记较弱的同伴不可突出在外给人围攻。附近的敌人全灭后可歇口气，全员修理后再去干掉其他敌人。在完成本关之前记得使用中断记录，因为下一次连续战斗前是不可记录的。

STAGE 24

战斗 24（作战：シンクロトロン外周）
胜利条件：敌机全灭
败北条件：我方机全灭

敌方有多达三台的大型机动兵器，战斗难度自然也不会低。link攻击仍然是制胜的法宝，而清除敌方的杂兵防止敌人的link攻击同样已经是常识。

STAGE 25

战斗 25（作战：メンテナンス通路）

三连战，密闭空间的战斗，注意武器限制，可在战前进行调整。战斗区域被门分隔为数部分，打倒一个区域的敌人才会使得下一个区域的门打开。保持稳妥的步步为营战法，虽然敌人数量不少，但胜利仍然只是时间问题。

STAGE 26

战斗 26（作战：リアクター）

第一次四连战，而这里也终于到了最后的战场。注意中央的反应炉会隔段时间发射光线进行范围攻击，好在三回合之前会警告发射的场所，要记住并及时回避。先依次清理反应炉四周的杂兵，等到只剩下BOSS机的时候，即使他如何强大，也不会是我方link攻击＋修理的持久战的对手……

通关奖励

通关后可以保存通关存档，读取该存档后可以选择两种新游戏方式，分别是：

ニューゲーム＋（new game+）

难度不变，继承通关时的CP、RP以及机甲，还会继承所用时间以及斗技场的胜利次数。此外所有机师一出来就会有50EP，可以马上购买技能装备上。

ハードモード（HARD mode）

困难模式，敌人的强度增加，一些关的限制时间也会变更，只会继承所用时间以及斗技场的胜利次数。此外最初就可以改造到Rank12，而生存模式的上限是普通难度的2倍，最终会开放100层！

和普通的ニューゲーム相比，还有一个变化就是第一次出战前可以在商店里购买Rank1的机甲。另外一个值得一提的是记录档前面会增加相应的HARD、norm+等字样，而且在记录卡中的图标也各不一样！

＊隐藏迷彩＊

名称	取得方法
#20 ワイバーン	入队后自动取得（STAGE08）
#21 バーゲスト	入队后自动取得（STAGE17）
#25 O.C.U.アーバン	斗技场中对TOXIC CHAIN （ドリスコル、カレン）战获胜
#26 O.C.U.デザート	斗技场中对WILDCATS（エルザ、イワノヴナ）战获胜
#27 O.C.U.ジャングル	斗技场中对PUNISHERS（ヴァグナー、ボッシュ）战获胜
#28 レッドホークス	斗技场中对MUDDY OTTERS（アッシュ、ジョイス、エイミア）战获胜
#29 フォーチュンメディカル	斗技场中对APOCALYPSE（バビロフ、イワノヴナ）战获胜
#30 南米迷彩	斗技场中对TRIPLE IMPULSE（ウーピー、オットー、ジョージ）战获胜
#31 グリムニル	斗技场中对TRIPLE STINGERS（ノーマン、キャサリン、エミリー）战获胜
#32 グレンブルー	STAGE15和エドワード会话
#33 リンホワイト	STAGE22和エドワード会话
#34 グリムニル冬季迷彩	斗技场中对ISLAND LOVERS（ロイド、カレン）战获胜
#65 パーティ	生存模式中10F的集装箱中
#66 サイレントナイト	斗技场中对SMILING SPECTACLES（オルソン、ハーミーズ、サモンド）战获胜
#77 カウ	斗技场中对IMAC（マッコイ、ファーフィー、ブルース）战获胜
#78 タータンチェック	生存模式中11F～19F(随机获得）的集装箱中
#79 バブルA	生存模式中20F的集装箱中
#80 バブルB	生存模式中21F～29F(随机获得）的集装箱中
#81 ウォーターメロン	生存模式中40F的集装箱中
#82 ゼブラA	斗技场中对DURANDAL－α（エルザ、ジード、ハーミーズ）战获胜
#83 ゼブラB	斗技场中对HEROS（ロイド、アッシュ、カズキ）战获胜
#84 チェリー	生存模式中41F～49F(随机获得）的集装箱中
#85 ジャガー	斗技场中对GENTLE ARMY（ローランド、デニス、マックス）战获胜
#86 ウッド	生存模式中30F的集装箱中
#87 ニュースペーパー	生存模式中31F～39F(随机获得）的集装箱中
#88 地獄の壁	斗技场中对CRIMSON WALL（キャサリン、ジェイン、マリー）战获胜(STAGE13之后）
#89 スター	生存模式中50F的集装箱中
#90 ミケ	斗技场中对NIGHTMARES（ドリスコル、ルカーヴ、ヴァグナー)战获胜
#91～#126	二周目自动追加

隐藏机体

这里提到的只是游戏主线流程中可以获得的机体与装备，至于模拟战和生存模式中可获得的我们会在对应项目中解说。

■グラップル

①在STAGE06进入休憩所和右方的ウィンタース少尉对话，然后和ミルバンク中尉对话，之后他会离开房间。

②按×键退出再进入休憩所，和ガンチ准尉长对话后他也会离开房间。

③前去司令官部屋和右方隐藏的ガンチ准尉长对话，便可获得隐藏机甲グラップル。

■ウォーラス

在STAGE11和ローラ·キンメル对话3次，之后她会被リン带走。去过ブリーフィングルーム后再去食堂和ローラ·キンメル对话，之后即可在商店中购买。注意和ローラ·キンメル的加入冲突，选择前可参考ローラ·キンメル的加入条件。

■シンティラ

ダリル的加入过程中可在商店中购买，具体请参考ダリル的加入条件。

■シャカール

STAGE17在空港管制塔先和ジョーゼフ署长对话，选择“じゃあ、お前が～”，再和旁边的スティーブ巡查对话，商店里面会增加机甲シャカール出售。

■ヴィーザフ

①STAGE19去发令所和所有人对话，之前不要去シム

②选择“黙れクソ虫！そのクソたれる口をとじろ！”

③之后去シム和所有士兵对话

④前往士官部屋会看到イーノス少佐和ローランド·ブライリー大佐等人，对话后会出现“むろんやらせていただきます大佐、ガンホーの精神です。”等字样

⑤STAGE22和イーノス少佐对话后入手隐藏机甲ヴィーザフ

■ファイアアント、强盾甲型

①战斗09中，破坏右下方的メインハッチ，并且以敌全灭完成本关。

②战斗10中，以敌全灭完成本关，过关后即可获得。

■强盾甲型、ダブルネイル、ブラックナイト、イグチ5式

①在战斗20中破坏指定的机枪。

②之后在战斗结束后可获得相应奖励，对应情况可参考攻略中的战斗20部分。



研究

技能

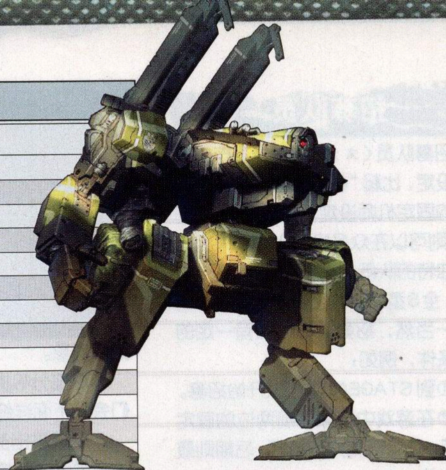
技能（スキル）向来是本系列的重要部分，也是使得战斗更加爽快多变的因素之一。技能的来源是在格纳库中购买，购买时需要花费EP，这是随着升级而获得的。购买后还要装备上才会在战斗中发挥作用，技能槽（slot，能装备的技能总量）也会随着等级提升而增长，最多为16，在后期技能较多的情况下，要考虑实际战斗来选择最重要的技能。

另一方面，商店中可购买的技能则是和机师的专业等级相关的，例如スピードⅡ这个技能就是要アサルト等级达到8之后才可以购买。提升相应专业等级的方法很简单，就是使用相应的武器攻击即可，例如提升アサルト等级就使用射击武器来进行攻击，メカニック是使用修理指令，ジャマー自然是使用EMP指令和导弹诱导了。

不过有些技能并不是只需要专业等级这一个条件的，例如スピードⅢ不仅需要アサルト等级达到10，还需要该机师是アサルト专业的才可购买。此外，也有S型机师专用的技能，除了通用的EMP特性之外，还有各专业的特别攻击技能，例如S型アサルト专业的オールヒット、S型ランチャー专业的ダブルランチャー等，因此后期选择强力的S型机师还是很有必要的。

バトルスキル 战斗中一定几率发动的技能

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
テラーショットⅠ	アサルト	2	2	2	MG SG FT GG RF BZ	敌人的回避率1/2，战斗中有效
テラーショットⅡ	アサルト	7	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的回避率1/3，战斗中有效
テラーショットⅢ	アサルト专用	9	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的回避率1/4，战斗中有效
ピンサーズ	アサルト专用	2	2	2	MG SG FT GG RF BZ	进行射击攻击时榴弹不会击中我方
スピードⅠ	アサルト	5	2	2	MG SG GG	发射弹数1.2倍
スピードⅡ	アサルト	8	2	3	MG SG GG	发射弹数1.5倍
スピードⅢ	アサルト专用	10	2	4	MG SG GG	发射弹数2倍
ブーストⅠ	アサルト	6	2	3	GR RK以外全部	攻击时伤害+10%
ブーストⅡ	アサルト	8	2	4	GR RK以外全部	攻击时伤害+20%
チャージⅠ	ストライカー	4	2	2	KN PB RD SD	格斗攻击时伤害1.2倍
チャージⅡ	ストライカー	8	2	3	KN PB RD SD	格斗攻击时伤害1.4倍
チャージⅢ	ストライカー专用	10	2	4	KN PB RD SD	格斗攻击时伤害1.6倍
リベンジ	ストライカー	5	2	2	MS GR RK以外全部武器	部件被破坏时、以1.2倍伤害反击
リベンジミラー	ストライカー专用	9	2	3	MS GR RK以外全部武器	部件被破坏时，攻击敌方同样部件时伤害2倍
ディフェンドボディ	ストライカー	6	2	3	—	把胴体部件受到的伤害转移到手腕上
フットワーク	ストライカー	6	2	3	KN PB RD SD	格斗攻击一定回避，但脚部被破坏后无法发动
アンチストライク	ストライカー	7	2	3	KN PB RD SD	敌人技能不会发动，战斗中有效
ヘリハント	ガンナー	2	2	2	GG RF BZ	攻击直升机时伤害1.5倍
パニックショットⅠ	ガンナー	3	2	2	MG SG FT GG RF BZ	敌人的命中率1/2，战斗中有效
パニックショットⅡ	ガンナー	7	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的命中率1/3，战斗中有效
パニックショットⅢ	ガンナー专用	10	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的命中率1/4，战斗中有效
ズーム	ガンナー	6	2	2	GG RF BZ	命中率2倍
ボディブリーカー	ガンナー专用	6	2	2	MG SG FT GG RF BZ	攻击胴体的时候伤害1.5倍，但是攻击其他部件时伤害0.8倍
レッグブリーカー	ガンナー	8	2	2	MG SG FT GG RF BZ	攻击脚的时候伤害1.5倍，但是攻击其他部件时伤害0.8倍
アームブリーカー	ガンナー	9	2	2	MG SG FT GG RF BZ	攻击手腕的时候伤害1.5倍，但是攻击其他部件时伤害0.8倍
スライスショットⅠ	メカニック	5	2	2	MG SG FT GG RF BZ	敌人的防御力1/2，战斗中有效
スライスショットⅡ	メカニック	8	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的防御力1/3，战斗中有效
スライスショットⅢ	メカニック专用	10	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的防御力1/4，战斗中有效
ディフェンスⅠ	メカニック	2	2	2	—	防御力1.5倍
ディフェンスⅡ	メカニック	6	2	3	—	防御力1.7倍
ディフェンスⅢ	メカニック专用	8	2	3	—	防御力2.0倍
ブロックDMG15	メカニック	3	2	2	—	一发的伤害在15以下时伤害为0
ブロックDMG30	メカニック	7	2	3	—	一发的伤害在30以下时伤害为0
ブロックDMG60	メカニック专用	9	2	4	—	一发的伤害在60以下时伤害为0
オートマシン	メカニック专用	3	2	2	GR RK以外全部	当受到システムダウン和攻击システムダウン两种状态障碍时，消费0AP自动反击
MSバースト	ランチャー	4	2	2	MS	导弹的攻击力1.2倍
APコスト0	ランチャー专用	4	2	3	—	消费AP为0
GRバースト	ランチャー	6	2	3	GR	グレネード的伤害1.2倍
RKバースト	ランチャー	8	2	3	RK	ロケット的伤害1.2倍
マイナスショットⅠ	ジャマー	4	2	2	MG SG FT GG RF BZ	敌人的攻击伤害−10%，战斗中有效
マイナスショットⅡ	ジャマー	8	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的攻击伤害−20%，战斗中有效
マイナスショットⅢ	ジャマー专用	9	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的攻击伤害−30%，战斗中有效
アンチショット	ジャマー专用	3	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人的技能无法发动，战斗中有效
フリーズショット	ジャマー	6	2	3	MG SG FT GG RF BZ	敌人回避系的技能无法发动，战斗中有效
アイテムブレイク	ジャマー	5	2	1	GR RK以外全部	破坏一个敌人所持物品
フェイントⅠ	ジャマー	2	2	2	—	回避率1.5倍
フェイントⅡ	ジャマー	6	2	3	—	回避率1.7倍
フィックスDMGⅠ	ジャマー	3	2	2	—	一发的伤害在80到120的情况下固定为80
フィックスDMGⅡ	ジャマー	7	2	3	—	一发的伤害在80到160的情况下固定为80
フィックスDMGⅢ	ジャマー专用	10	2	3	—	一发的伤害在80到200的情况下固定为80
タンクハント	ジャマー专用	2	2	2	MG SG FT	攻击坦克时伤害1.5倍
オールヒット	S型アサルト	6	2	4	MG SG FT	全弹命中，敌回避无效，伤害1.2倍
ハードストライク	S型ストライカー	6	2	4	KN RD PB SD	强力一击，敌盾牌无效，伤害1.5倍
ハンマーダウン	S型ガンナー	6	2	4	GG RF BZ	攻击HP最高的部件时伤害2倍
フルディフェンス	S型メカニック	6	2	4	—	同时拥有冲击、贯通、炎热三种属性防御
ダブルランチャー	S型ランチャー	6	2	5	MS	两肩都装备了导弹时，同时使用两肩的导弹攻击
アビスショット	S型ジャマー	6	2	4	MG SG FT	敌人的防御力、回避率、命中率都只有1/4，战斗中有效



オートスキル装备后自动发挥效果的技能

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
MAX AP+1	アサルト	4	1	1	–	AP 最大值 +1
MAX AP+1	ガンナー	5	1	1	–	AP 最大值 +1
MAX AP+1	ガンナー	8	1	1	–	AP 最大值 +1
MAX AP+2	ランチャー专用	2	1	1	–	AP 最大值 +2
MAX AP+2	ランチャー	5	1	1	–	AP 最大值 +2
AP チャージ +1	アサルト	5	1	1	–	AP 回复量 +1
AP チャージ +1	ガンナー	6	1	1	–	AP 回复量 +1
AP チャージ +1	ランチャー专用	4	1	1	–	AP 回复量 +1
AP チャージ +1	ランチャー	5	1	1	–	AP 回复量 +1
AP チャージ +2	ランチャー	7	1	1	–	AP 回复量 +2
リペア AP–2	メカニック专用	2	2	1	–	使用修理指令时消费 AP–2
アイテム回复 +50%	メカニック	4	2	1	–	回复物品使用时回复量 +50%
EMP 特性	–	S 型专用	1	1	–	状态障碍的持续回合数减少

コマンドスキル装备后要选择指令才会发动的技能

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
フォーカス Down	ランチャー专用	2	1	1	GG RF BZ MS	攻击脚部件的几率提高
フォーカス Left	ランチャー	2	1	1	GG RF BZ MS	攻击左腕部件的几率提高
フォーカス Up	ランチャー专用	3	1	1	GG RF BZ MS	攻击胴体部件的几率提高
フォーカス Right	ランチャー	3	1	1	GG RF BZ MS	攻击右腕部件的几率提高
スプレッドショット	ランチャー	9	1	3	GR RK	攻击范围 +1，但伤害值减少 20%
フォーカス Down	ガンナー专用	5	1	1	GG RF BZ MS	攻击脚部件的几率提高
フォーカス Left	ガンナー专用	5	1	1	GG RF BZ MS	攻击左腕部件的几率提高
フォーカス Up	ガンナー专用	5	1	1	GG RF BZ MS	攻击胴体部件的几率提高
フォーカス Right	ガンナー专用	5	1	1	GG RF BZ MS	攻击右腕部件的几率提高
エイム	ガンナー专用	2	1	3	RF BZ	攻击必定命中，但是攻击后下回合处于不能移动和回避的状态
スナイプ	ガンナー专用	9	1	4	RF BZ	可攻击指定的部件，但是攻击后下回合处于不能移动和回避的状态
格斗デュエル	ストライカー专用	2	1	3	KN PB RD SD	一对一决斗，战斗中不会发生 link
射击デュエル	アサルト专用	4	1	3	MG SG FT GG RF BZ	一对一决斗，战斗中不会发生 link，同时敌我方伤害均为 1.2 倍

スペシャルスキル提升伤害的技能，每个人只能同时装备 1 个

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
バラージュ	アサルト	2	2	3	MG GG	射程内同一小队攻击该敌人的伤害均为 1.5 倍
スイッチⅠ	アサルト	3	2	3	MG SG FT	使用左手和右手的アサルト武器交替进行攻击，双手的武器是同一类才会发动，伤害 1.2 倍
スイッチⅡ	アサルト	6	2	4	MG SG FT	使用左手和右手的アサルト武器交替进行攻击，双手的武器不同类也可以发动，伤害 1.2 倍
ダブルアサルト	アサルト	7	2	4	MG SG FT KN	使用两手的ストライカー武器和アサルト武器交替进行攻击，伤害 1.2 倍
ダブルパンチⅠ	ストライカー	3	2	3	KN PB RD SD	使用左手和右手的ストライカー武器交替进行攻击，双手的武器是同一类才会发动
ダブルパンチⅡ	ストライカー	5	2	4	KN PB RD SD PB RD SD	使用左手和右手的ストライカー武器交替进行攻击，双手的武器不同类也可以发动
タックル	ストライカー	8	2	4	KN PB RD SD	击中胴体部件时会使得敌人倒地，之后该次战斗中敌人无法回避攻击，我方攻击必命中
ブラストショット	ガンナー	3	2	3	GG RF BZ	强烈一击使得敌人倒地，伤害 1.2 倍
クイックドロウ	ガンナー	8	2	4	RF BZ	快速射击，一次攻击射击 2 次
ブラストストライク	メカニック	5	2	3	KN PB RD SD	利用回旋的离心力使得敌人倒地，伤害 1.2 倍
ウィークポイント	メカニック	8	2	4	MG SG FT GG	命中 HP 在 30%以下的部件时，会使得该部件破坏
インフェルノ	ランチャー	5	2	3	MS	强力导弹攻击，伤害 1.5 倍
ワイルドファイア	ランチャー	8	2	4	GR	波及的伤害不会减少，伤害 1.2 倍
カルネージ	ランチャー	10	2	4	RK	无视属性防御，伤害 1.5 倍
ヘルファイア	ジャマー	5	2	3	FT	大量火焰喷射，伤害 2 倍

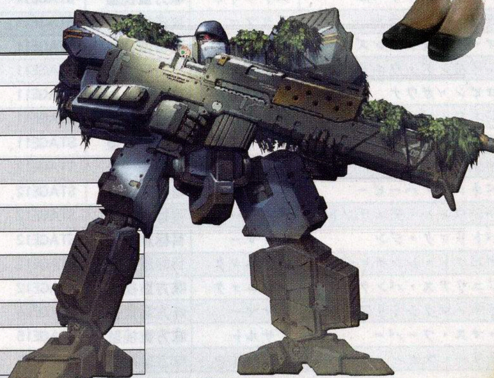


リンクスキル满足条件后可进行 link 攻击

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
アサルトリンク L	アサルト	2	1	1	MG SG FT	左腕装备アサルト武器时，可以进行 link 攻击
アサルトリンク R	アサルト	3	1	1	MG SG FT	右腕装备アサルト武器时，可以进行 link 攻击
ストライカーリンク L	ストライカー	2	1	1	KN PB RD SD	左腕装备ストライカー武器时，可以进行 link 攻击
ストライカーリンク R	ストライカー	3	1	1	KN PB RD SD	右腕装备ストライカー武器时，可以进行 link 攻击
ガンナーリンク L	ガンナー	3	1	1	RF GG BZ	左腕装备ガンナー武器时，可以进行 link 攻击
ガンナーリンク R	ガンナー	4	1	1	RF GG BZ	右腕装备ガンナー武器时，可以进行 link 攻击

リーダースキル装备后对小队全员都有效的技能

技能名	专业	LV	EP	Slot	效果武器	说明
スキル +2%	アサルト专用	4	2	5	–	队长生存时，部队全机的技能发动率 +2%
スキルダウン –2%	メカニック专用	4	2	4	–	队长生存时，敌人的技能发动率 –2%
チェーン +2%	アサルト	8	2	5	–	队长生存时，部队全机的技能连携发动率 +2%
チェーンダウン –2%	メカニック	6	2	4	–	队长生存时，敌人的技能连携率 –2%
防御 +4	ストライカー	4	2	2	–	队长生存时，部队全机的防御力 +4
防御 +4	ランチャー	6	2	2	–	队长生存时，部队全机的防御力 +4
命中 +2%	ガンナー专用	4	2	2	–	队长生存时，部队全机的命中率 +2%
命中 +2%	ガンナー专用	7	2	2	–	队长生存时，部队全机的命中率 +2%
回避 +2%	ストライカー	7	2	2	–	队长生存时，部队全机的回避率 +2%
回避 +2%	ジャマー专用	4	2	2	–	队长生存时，部队全机的回避率 +2%
AP ダメージ	ジャマー专用	5	2	2	–	队长生存时，敌人的通常攻击消费的 AP+1
ST 障害耐性 +3%	ジャマー	7	2	2	–	队长生存时，部队全机的 ST 状态障害回避率 +3%



招募队员

招募队员（スカウト）是本作的一个新设定，比起《前线任务》系列前几作的固定机师设定，这次的《前线任务5》则可以在众多候选人物中来组成自己独特的队伍，例如全女性机师、全大叔、全S型或者带上四个ランチャー类……当然，招募队员也会有一定的限制条件，例如：

①到STAGE08才可以开始招募。

②在游戏中期除了前两位的固定机师外，还可以有八位机师，后期则最多是十位。

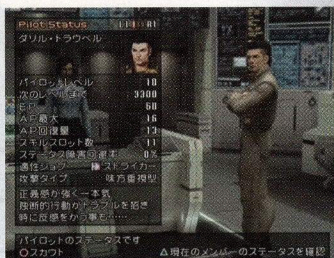
③可以招募的人员下方会显示"SCOUT OK"的提示，此时按△键后再按○键确认即可。再按一次△键可与已加入的机师比较，按R2可切换加入的机师，按R1可切换查看职业等级、装备技能等。

④招募人数已满时，要招新人只能替换掉已有机师，注意被替换掉的机师是无法再加入的。

⑤可招募的人员一般只出现在一个或者数个STAGE，不要错过自己想选择的对象。

⑥部分机师是S类型的，在机师资料的头像左下角有个S标记，这类机师除了有固定的EMP特性技能外，还能够学会专有的职业技能，可作为重点





招募对象。

⑦部分机师加入有特殊条件，我们会在下面详细解说具体条件。

⑧调整出战的机师可在驾驶员值班室或者购买技能时进行。

⑨除了固定的前两名机师之外，一军特殊的组合会有奖励，调整之后再去驾驶员休息所和エドワード或者ヘクター对话即可获得1～2RP。例如全女性机师、全黑人、全眼镜等等……

特殊条件加入的机师

ダリル・トラウベル

作为前作的主角，加入的条件当然也不简单，在一开始就要注意相关的做法：

①STAGE03，在フリーダム驻屯地和グレン再会的情节后，去食堂和ヴィンソン对话三次，之后可以和ダリル对话。

②去过俘虏收容所后再去食堂，和マエダ对话后再和ダリル对话，之后他会离开。

③STAGE04，在フリーダム驻屯地的ブリーフィングルーム听完作战说明后，去食堂和ヴィンソン以及エドワード对话，之后再和ダリル对话，此时要选择"それが強くなるのに必要なら"。

④STAGE05，在ペセタ驻屯地的シミュレーター可找到ダリル，对话时要依次选择"だからどうしたんだ？"和"ウォルター・フエン、ウォルターでいい"。

⑤STAGE11，在空母エクリプス的シミュレーター可找到ダリル，初次对话后在商店中可买到机体，第二次对话要选择"…俺は何もしてない"，这样终于可以让他顺利加入了。

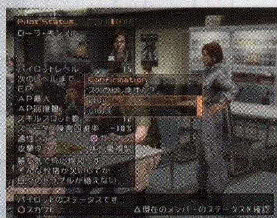
ローラ・キンメル

和ダリル不同，ローラ的加入面临和机体的二选一，一般建议选ローラ。

①STAGE11，在食堂可看到ローラ，和她对话两次。

②记住不要对话第三次，否则就收不到了。不过对话三次的话，去过ブリーフィングルーム可以看到背身坐着的ローラ对话后可以在商店中买到机甲ウォーラス，之后还能获得4RP。

③只对话两次的话，在STAGE15可以让她加入。



リリー・フォー

STAGE15去シミュレーター找到她后，可直接按△键后按○键让她加入。注意如果和她对话，并且在对话时选择"…ソウ…アリガトネ"的话，就无法让她加入了。

ジュリアス・バンクロフト

他加入仍然是在STAGE15，注意直接招他会被拒绝，按照他所说的，去ジム先招入ワット・ターナー，之后就可以让ジュリアス顺利加入了。

デューク・タカハシ

他的加入也需要有特定的机师在队伍中，具体人员在和他对话时有提示，下面是具体做法：

①在STAGE15让ワット・ターナー和ジュリアス・バンクロフト加入。

②在STAGE17，让シミュレーター的セシル・ベルナドット加入。

③在STAGE22即可让デューク・タカハシ加入。

カール・ギブソン

直接收他会说队伍没啥个性……需要ルーカス・ハンター、デューク・タカハシ、ジュリアス・バンクロフト和セシル・ベルナドット同时在一军中才会加入。后三人可参考上条デューク・タカハシ的加入方法；至于ルーカス・ハンター，他可在STAGE19和STAGE23加入，不过为了在STAGE22收カール・ギブソン，要记得在STAGE19就让他加入。

ジョニー・ファース

在STAGE23的シミュレーター可以遇到他，一军全员S型即可让他加入，不过似乎セシリー・チャン在一军时不行。



姓名	专业	攻击类型	可加入的STAGE	S型	条件
ウォルター・フエン	アサルト	目标重视型	STAGE01		自动
ダモン・マンフィールド	ランチャー	攻击型	STAGE01		自动
ランディ・オニール	メカニック	慎重型	STAGE02		自动
ジェイミー・ビンソン	ガンナー	攻击型	STAGE04		自动
クリスティン・クーリッジ	ストライカー	攻击型	STAGE05		自动
ジム・マクラレン	ジャマー	攻击型	STAGE06		自动
エドワード・コリンズ	メカニック	慎重型	STAGE08		自动
ゴードン・パウルス	ガンナー	目标重视型	STAGE08、12、15		—
フィリス・スピアー	アサルト	目标重视型	STAGE08、11、12、15		—
ジェレミー・スズキ	メカニック	目标重视型	STAGE08		—
ロバート・ダグラス	ランチャー	目标重视型	STAGE08、11、12		—
ブライアン・ロースン	ストライカー	目标重视型	STAGE08、11、12		—
トニー・ガーラント	ジャマー	目标重视型	STAGE08、11		—
ダリル・トラウベル	ストライカー	味方重视型	STAGE11		需要
ワット・ターナー	ジャマー	攻击型	STAGE11、15		—
マーク・ギティンズ	ガンナー	攻击型	STAGE11		—
レイモンド・ウェイ	アサルト	攻击型	STAGE11、12		—
ロビン・ガウナ	メカニック	攻击型	STAGE11、12		—
ジェフ・ゾーン	ランチャー	攻击型	STAGE11、15		—
ラルフ・モントゴメリー	ストライカー	目标重视型	STAGE11、12、15		—
ヘティー・スーザン	ストライカー	目标重视型	STAGE12	S	—
ベネット・ハービー	ランチャー	目标重视型	STAGE12、15		—
ハーヴィー・デュラント	ガンナー	目标重视型	STAGE12、15		—
パトリック・ジン	ジャマー	目标重视型	STAGE12	S	—
デビット・レンチャック	メカニック	目标重视型	STAGE12、15		—
ジュリアス・バンクロフト	メカニック	味方重视型	STAGE12		需要
サラ・マクシミリアン	ジャマー	味方重视型	STAGE15		—
トマス・フーバー	アサルト	味方重视型	STAGE15		—
リリー・フォー	ストライカー	味方重视型	STAGE15		需要

姓名	专业	攻击类型	可加入的STAGE	S型	条件
ローラ・キンメル	ガンナー	味方重视型	STAGE15	S	需要
ヘクター・レイノルズ	メカニック	慎重型	STAGE17	S	自动
ウィリアム・ガンチ	アサルト	味方重视型	STAGE17、19		—
ミュリエル・フェイ	ジャマー	慎重型	STAGE17、23	S	—
セシル・ベルナドット	ランチャー	慎重型	STAGE17		—
エリック・ヘンキンズ	ストライカー	慎重型	STAGE17		—
アンディ・エリクソン	ガンナー	味方重视型	STAGE17		—
エズラ・クリーブランド	ジャマー	味方重视型	STAGE17		—
ブレンダ・ヴィンソン	アサルト	慎重型	STAGE17		—
キャシアス・ハート	メカニック	味方重视型	STAGE17		—
デッド・マイルズ	メカニック	慎重型	STAGE17		—
ディーン・グルーバー	ランチャー	攻击型	STAGE17		—
シンディー・フランク	ランチャー	味方重视型	STAGE17		—
エラ・ブライリー	アサルト	攻击型	STAGE17		—
ボリス・ハンプトン	ランチャー	慎重型	STAGE19、23		—
メアリー・ルイス	ジャマー	慎重型	STAGE19		—
ルーカス・ハンター	ストリカー	慎重型	STAGE19、23	S	需要
セシリー・チャン	ランチャー	目标重视型	STAGE19	S	—
ノア・ミルパンク	メカニック	目标重视型	STAGE19		—
ガイ・クロドフェルター	メカニック	慎重型	STAGE19		—
ハロルド・ラオ	ガンナー	目标重视型	STAGE19		—
リサ・ジョンストン	ガンナー	慎重型	STAGE19		—
ヴィンセント・コール	アサルト	慎重型	STAGE19		—
エブバート・スミソン	ストライカー	目标重视型	STAGE19		—
サイモン・ハーディング	ガンナー	攻击型	STAGE19		—
オリバー・バスティル	アサルト	目标重视型	STAGE19		—
ハーマン・ヘイズ	ジャマー	目标重视型	STAGE19		—
マシュー・ゴーインズ	メカニック	目标重视型	STAGE22、23		—
ニール・ロイスター	ストライカー	目标重视型	STAGE22		—

姓名	专业	攻击类型	可加入的STAGE	S型	条件
カール・ギブソン	アサルト	慎重型	STAGE22		需要
アレックス・シュガート	ガンナー	目标重视型	STAGE22		–
ルーシー・ベネット	メカニック	味方重视型	STAGE22		–
ドナ・ビーティー	メカニック	慎重型	STAGE22		–
クロード・ハートレー	ジャマー	目标重视型	STAGE22		–
デューク・タカハシ	アサルト	目标重视型	STAGE22	S	–
ピーター・ブース	ストライカー	味方重视型	STAGE22		–
カルヴィン・マエダ	ガンナー	味方重视型	STAGE22		–
ジョシュア・マッキー	ガンナー	慎重型	STAGE22、23	S	–
ジル・アンドリューズ	ストライカー	慎重型	STAGE22		–
ジャスティン・デレック	ランチャー	味方重视型	STAGE22	S	–

姓名	专业	攻击类型	可加入的STAGE	S型	条件
スタンレー・マーフィー	ジャマー	慎重型	STAGE22		–
ドゥエイン・フィッシャー	ジャマー	味方重视型	STAGE22		–
ジュリア・パレット	アサルト	味方重视型	STAGE22		–
ジェイル・エリオット	ランチャー	慎重型	STAGE22		–
ウォルト・コーエン	ランチャー	目标重视型	STAGE22		–
ヘンリー・ベイジ	ガンナー	味方重视型	STAGE23		–
マイケル・ヤン	ランチャー	味方重视型	STAGE23		–
ルイス・バルカス	メカニック	味方重视型	STAGE23	S	–
ナタリー・ヴァレス	ジャマー	味方重视型	STAGE23	S	–
ジョニー・ファース	ストライカー	味方重视型	STAGE23	S	需要
レイラ・ロバーツ	アサルト	味方重视型	STAGE23	S	–

斗技场

斗技场（アリーナ）是"《前线任务》系列"的经典设定之一，这里一般都是资金的重要来源，本作也不例外，下面就来详细解说一下斗技场的具体情况：

①到STAGE03才可以开始使用斗技场。

②战斗是自动进行的，要节省时间的话可以在设定中把战斗设为关闭。

③在斗技场是赌CP的，等级、技能等级、RP等都不会变化。

④可以赌的CP的最大值和对战人数有关，1vs1为2000；1vs2或者2vs1为4000；2vs2、1vs3或者3vs1为6000；2vs3或者3vs2为8000；3vs3为最高的9999。

⑤最初只能选择1vs1，随着在斗技场的胜利次数增加，逐渐可以选择2vs2（胜利20次）乃至3vs3（胜利40次），注意可以选择2vs2的同时也可以选择1vs2以及2vs1，3vs3可类推。

⑥出战机甲中有多种武器时可以选择主要武器。

⑦随着剧情的发展，还会在斗技场遇到历代《前线任务》中登场的人物与机体，战斗胜利后可获得部分隐藏迷彩。

⑧胜利后获得的CP是（赔率－1）×下注的CP，而赔率则由出战机甲中的机体以及武器的改造等级和机师装备的技能所决定，所以要想赚钱的话，就要尽量少装备技能，使用尽量差的机体，当然还要保证可观的赔率和获胜几率……





人数	小队名	人员	出现时期	消灭时期
2	RISING SUN	カズキ(FM3)・リョウゴ(FM3)	5	10
2	ISOTOPES	ブルース(FMA)・ナタリー(FM1)	7	16
1	マッコイ	マッコイ(FMA)	8	16
2	TRUST	ルイス(FM4)・イネス(FM4)	10	17
2	BALMUNG	ダリル(FM4)・エルザ(FM4)	13	20
3	MUDDY OTTERS	アッシュ(FM2)・ジョイス(FM2)・エイミア(FM2)	13	21
3	TRINITY	ジョイス(FM2)・サカタ(FM1)・リョウゴ(FM3)	13	17
3	CRIMSON WALL	一般兵×3	13	17
1	バビロフ	バビロフ(FM4)	14	22
2	PUNISHERS	ボッシュ(FM4)・ヴァグナー(FM4)	16	17
3	DURANDAL－α	エルザ(FM4)・ジード(FM4)・ハーミーズ(FM4)	16	–
3	GENTLE ARMY	ローランド(FM5)・デニス(FM5)・マックス(FM5)	16	–
3	SMILING SPECTACLES	オルソン(FM1)・ハーミーズ(FM4)・サモンド(FM4)	16	21
2	APOCALYPSE	バビロフ(FM4)・イワノヴナ(FM4)	17	–
3	IMAC	マッコイ(FMA)・ファーフィー(FMA)・ブルース(FMA)	18	–
3	CANYON CROWS	ロイド(FM1)・ナタリー(FM1)・サカタ(FM1)	18	–
2	WILDCATS	エルザ(FM4)・イワノヴナ(FM4)	19	–
1	サカタ	サカタ(FM1)	19	–
3	DURANDAL－β	ラトーナ(FM4)・ボッシュ(FM4)・ベック(FM4)	19	–
3	SIGNAL FORCE	一般兵(グラップル)赤・黄・青のトリオ	19	–
1	オルソン	オルソン(FM1)	21	–
3	332机动中队	ダリル(FM4)・レンゲス(FM4)・チェイファー(FM4)	21	–
2	GREEDY VAMPIRES	ドリスコル(FM1)・オルソン(FM1)	22	–
2	TOXIC CHAIN	ドリスコル(FM1)・カレン(FM1)	22	–
2	ISLAND LOVERS	ロイド(FM1)・カレン(FM1)	23	–
3	HEROS	カズキ(FM3)・ロイド(FM1)・アッシュ(FM2)	23	–
3	IRON ROSES	カレン(FM1)・エイミア(FM2)・エルザ(FM4)	23	–
3	NIGHTMARES	ドリスコル(FM1)・ヴァグナー(FM4)・ルカーヴ(FM3)	23	–

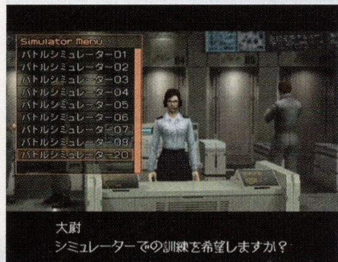
模拟战

模拟战（バトルシミュレータ）是继承前作的系统，也是我们用来提升等级以及职业等级的好地方，当然，按照往常的规矩还可以在这里获得一些隐藏装备，因此还是要经常来锻炼锻炼的。这里同样也有一些需要注意的地方：

①关卡出现的条件基本分为随着剧情发展而添加和在时限内完成某关这两种。

②部分关卡初次完成会有奖品，一般都是性能相当不错的隐藏装备，对战斗很有帮助。

③这些隐藏装备入手时都是Rank1的，而且大多有多种改造分支，



建议有足够的RP再一次改完，以便对照后选择比较适合自己的，也可参照改造分支表。

④有些关卡开始时我方被分为两块，要在战斗前对机体和配置位置做相应的调整。

⑤和普通战斗一样，对于地形、敌人的情况同样要注意，可不能带上一堆格斗系的去打直升机……

⑥和其他的模拟战出现条件不同，模拟战20的出现条件是一队的机师满足特定的条件（机师的介绍里面有原××部队出身、超一级等评语），然后去驾驶员值班室和第二位的固定机师对话，他会说这样的队伍普通的模拟战斗是满足不了他们的，于是便可以选择模拟战20，同时还会获得2RP。

⑦模拟战20的战斗同样要特别注意，本战敌方有两台大型机甲，而我方初始就被分为两块各自为战。最麻烦的是约20回合左右敌方开始出现大量的增援，甚至在我方行动时也会出现在附近，要多记录来以防万一。此外敌方增援中还有システムダウン以及BP使用不可的EMP，要优先把它们击破，当然事先也要安排2台可修理和回复状态障碍的机体出战。如果我方实力够强，可以在增援到达之前全灭初期敌军的话，那么也可以不用和大量增援纠缠而顺利完成。

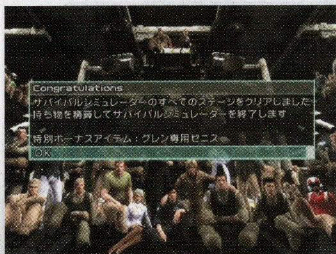
⑧推荐一下让模拟战20出现的机师配置，最早可以在STAGE12出现模拟战20，机师为ヘティー・スーザン、ラルフ・モントゴメリー、ベネット・ハービー以及ロビン・ガウナ，不过这样会收一些没用的人；在STAGE15也可用一些比较常用的机师让模拟战20出现，例如 ヘティー・スーザン＋ワット・ターナー＋ジュリアス・バンクロフト＋ローラ・キンメル（或者リリー・フォー），这些多是隐藏或者隐藏相关的机师。

序号	出现条件	初次完成的奖品
01	最初即可选择	–
02	バトルシミュ01在16回合内完成	MG アールアッソー
03	STAGE05开始可以选择	–
04	STAGE07开始可以选择	–
05	バトルシミュ04在19回合内完成	RF グロウタスク
06	STAGE09开始可以选择	–
07	STAGE11开始可以选择	–
08	バトルシミュ07在25回合内完成	BODY ヴァジェ
09	STAGE13开始可以选择	–
10	STAGE14开始可以选择	–
11	バトルシミュ10在28回合内完成	GG フジャン
12	STAGE16开始可以选择	–
13	STAGE18开始可以选择	–
14	バトルシミュ13在42	BZ Be-11
15	STAGE20开始可以选择	–
16	STAGE22开始可以选择	–
17	バトルシミュ16在34回合内完成	MS ゴルディアス
18	STAGE25开始可以选择	–
19	バトルシミュ18在16回合内完成	–
20	见之前说明	ターボ

生存模式

生存模式（サバイバルシミュレータ）是本作中的全新尝试，类似于《不可思议的迷宫》系列”，我方机师要一个人以最初的等级与装备去挑战高达100层的迷宫，而每层的地形、敌人、集装箱都是随机生成的。从STAGE08开始就可以体验这一全新的模式，此时只能去10层，而随着剧情的进展，能够去的层数也越来越多，最终会开放到50层，HARD模式下则可以完全开放至100层。

由于进入生存模式后最初的主力武器是MG，而且射击类武器在这里也是比较好用的，所以一般推荐让アサルト系的机师前去。每关敌全灭或者移动到白色的传送装置旁启动即可进入下一层，在战前同样可以整备机甲与技能。其实来打生存模式的主要目的有二，一是获得无法在商店中买到的机甲与各种武器，例如雾岛系列MG



之类的，这些数量还是相当多的；二是用来赚取RP，因为这是改造必须的，而除了对话获得的有限RP外，只有在这里才可以无限获取。

各项装备主要是从每关的集装箱（コンテナ）中获得，此外也有些是敌人掉下的，注意每关只能收取四件物品，一些不咋样的还是放弃吧，还可以当作炸弹来炸敌人，当然敌人也会同样用这招来炸你……另外集装箱还可以连锁诱爆，也可以自己把物品放置在地上，这可是对付某些BOSS的好办法呢！

集装箱	击爆后的效果
白色集装箱	半径2格内所有机体受到700~800的伤害
红色集装箱	半径3格内所有机体受到1300~1800的伤害
黄色集装箱	半径2格内所有机体システムダウン

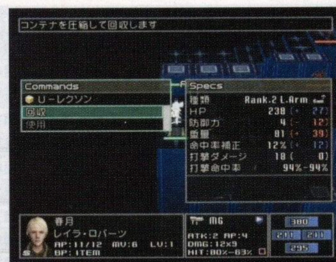
集装箱里面不光有回复道具、各种部件、武器，还会有RP+1、某迷彩、脱出コード等等稀奇古怪的东西，可以移动到旁边确认后再考虑是否收下。

至于赚取RP，说的并不是在集装箱里面拿到的RP+1、+2之类的，这些是用来在生存模式中改造自己的装备的。要赚取正常游戏中使用的RP，就要完成整个生存模式后脱出，此时可以选择一定数量的带到正常游戏中的装备，而总数和选择的装备数值之差则会转换为RP。脱出的时候获得的具体数量如下：

脱出的层数	获得的点数
1~9	4
10~19	5
20~29	6
30~29	7
40~49	8
50~59	9
60~100	10

例如最初只开放10层，那么10层完成后就有5点，如果选择了两件装备带出，那么还可以获得3点的RP。如此重复，那按照自己的心意自由改造也不再是梦想了。除了打完开放的层数之外，另外一种脱出方法是在集装箱中拿到脱出コード，这样过关后本来最后一项的放弃就变成了脱出，选择脱出即可正常离开。注意如果不选择脱出，那么该物品就等于放弃了。除了这两种方法之外，无论是在战斗中GAME OVER，还是在过关后选择放弃，都不会有任何点数获得，也就是说你是白辛苦了一场……为了以防万一，还是要经常保存中断记录的，需要注意的是只有在个位数为1~7的层数才可以保存中断记录，而8~0个位数的则不行，例如17可以，29就不行，面对多在整数层出现的BOSS，不要忘记在之前个位数为7的层数结束之前保留中断记录。

打倒50层的BOSS后脱出，普通难度的生存模式就算是过关了，当然



还可以继续去反复挑战。50层结束的奖品是随机的，为以下武器的其中之一：グレイブ（MG）、ステイト（SG）、ファイアアント（FT）、バーチェル（GG）、ファイアバード（RF）、ブルギバ（BZ）、マジックボックス（MS）、レイジーホーン（GR）、アルバトロス（RK）、ソウルバスター（KN）、バトルタスク（PB）、クルセイダー（RD）、SP05（SD），这些比起普通武器而言都是非常强力的。50层以上可以获得很多Rank1的部件，将近100层时更会有不少堪称妖怪级的部件……至于100层完成，则会有全员出现的特殊画面，获得的奖品则是隐藏机体グレン专用ゼニス的一个部件，要凑齐整台机体的话，至少要通4次100层！不过还有要提醒的，那就是通关后获得的奖品仍然是随机的，并不是说你之前获得过脚部之后就不会再获得，一定要确保凑齐的话，最好在97层保留个存档。

改造

对机甲的部件以及武器进行改造，这是本作的全新系统，在游戏中也占有重要地位。改造的方法很简单，在STAGE06就可以开始进行。在已经购入或者装备的部件上按○键确认，之后就可以选择改造一项。改造时按△键可以查看改造的路线图，而改造后的变化也会在左下角显示出来。改造时每次改造1级，除了需要相应的CP外，还需要1RP，最高可以改造到等级（Rank）12。不过普通难度可改造的级别是随着剧情的发展而增加的，初期只能改到Rank5之类的；而HARD难度可以在最初就改造到Rank12！

改造所需的CP可以通过斗技场来赚取，而RP就比较麻烦了，游戏中只有特定会话、特定小队编组以及在生存模式中获得。而另外一个麻烦之处在于很多部件的改造是有分支的，也就是说改造的时候有两项甚至三项供我们选择（也会有各不相同的名字），这会给我们的选择带来很多困难。因为这一设定，Rank1的部件受到了非同一般的重视，因为只有Rank1才能够改造出任何一个分支。举例来说，可在商店中买到的エルドス在Rank1改造时可以选择改造到エルドスA，如果是Rank2以上的エルドス，那就再也无法获得エルドスA了。初次游戏在商店中是无法买到Rank1的部件的，而部分隐藏部件则有不少是Rank1的。另外在二周目时可以在最初买到部分Rank1的部件，此外就只能从生存模式中获得了。虽然因为Rank的关系而错过一些分支，不过有部分我们以后可以在商店中买到，当然这也只限于原部件也可以在商店中买到的部分常用部件，而在生存模式中也可以获得一部分其他改造分支的部件，另外还有一些在商店中不会出现的。

BP的改造并没有分支，因此我们并不需要对此考虑太多。而同一套部件，胴体、手腕以及腿部的改造分支是一样的，因此在下面的改造列表中我们就只写机体的改造。此外，改造时还有一种情况要注意，那就是某些部件改造到一个分支时会无法改造下去，例如Rank2的炎阳可以改造为Rank3的炎阳轻量型，但炎阳轻量型就无法再改造了。同样，Rank3的炎阳可以改造为Rank4的炎阳轻量型（也无法再改造），这样下去，要想得到最好的炎阳轻量型，就只好用Rank11的炎阳改造为Rank12的炎阳轻量型了。这种情况无论是武器还是胴体都会出现，因此改造前最好能记录一下，改造后再确认能否继续改造，当然，购买时也不要买这些无法继续改造的了，注定会被淘汰的。

下面我们会给出全部机体以及武器的改造路线表，其中◆表示可以在商店中买到，★表示附加机体技能“动作制限无效”，⊙表示附加机体技能“必中弹数”，→表示附加机体技能“贯通力”，▲表示附加机体技能“攻击回数+”，●表示附加机体技能“リロード”。后面五个符号都是武器所用的，机体的这里就不列了，后面是空的则表示没有改造分支。

后面的表格初看可能有些不明白，请参看我们举的两个比较简单的例子（下页左下），其他可依次类推。

机体改造

ヴィーザフ			
ウィスク ◆	2ウィスクII ◆	5ウィスクII SP ◆	
ウォーラス ◆	2ストライフ	5ストライフ2	
	3-12ウォーラスLW ◆		
エルドス ◆	2エルドスA ◆	5エルドスB	9エルドス2
ガスト ◆	2ヴェイパー	5ヴェイパー2	
	2ストーム ◆		
ギザ ◆	2ギザ2	5ベスA	
		5ベスB	
	3-12ギザLW ◆		
クラスタシア	5キャンサー		
	5カラパス		
グラップル	2グラップルF	5グラップルFS	9グラップルFS2
	2グラップルEX	5グラップルX	9グラップルX2
グリレゼクス	5グリレゼクスD		
	9グリレゼクスH		
グレン专用ゼニス			
シャイアン ◆	2シャイアンF	5シャイアンTX ◆	
シャカール ◆	2シャカールB	5シャカールC	
	3-12シャカールLW ◆		
シンティラ	2ブラックナイト	5ブラックナイト2	
	3-12シンティラLW		
ゼニス ◆	2ゼリア		
	2ゼニスV	7ゼニスDV	9ゼニスRV
デスマッツ	2デスマッツN	5デスマンティス	9デスマンティスDD
		9デスマッツM	
	2デスマッツSH	5アルジオープ	9アルジオープS
			9アルジオープL
ナムスカル ◆	2エンフォーサー		
	2ムンゴス	5ムンゴスG	
フロスト ◆	2フロストC	5フロストHW ◆	
		5ブリザイア ◆	9ブリザイアL ◆
ルフトローバー	5ルフトバンガー		
	5ルフトリッター		

レクソン ◆	2U－レクソン		
	2H－レクソン ◆	5H－レクソン AP	
炎阳 ◆	2 炎阳 2 号	5 炎阳 3 号	
	3－12 炎阳轻量型 ◆		
强盾 ◆	2 强盾甲型	5 强盾乙型	
	3－12 强盾轻量型 ◆		
ヴァジェ	5 ヴァジェ AP		
	5 ヴァジェ AS		
	5 ヴァジェ AF		
テラーウルフ			
ゼニス RV2	6 ダスラークロウ 0		
	9 ダスラークロウ		
コーガ R2 ◆	2 コーガ R2Mk. II		
	3－12 コーガ R2HS ◆		
バウワース	2 バウワース F		
	3－12 バウワース HS		

武器改造

MG		
アールアッソー	2 アールアッソー C	5 アールアッソー SP ★
クローニク ◆	2 クローニク 20 型	
	5－12 クローニク 10 型 ◆	
グレイブ	5 グレイブ 2	
	9 グレイブ SP ▲	
セメテリー ◆	2 セメテリ－10	
	3－12 セメテリ－LW ◆	
ラプター ◆	2 ラプタ－EX ◆	5 ラプタ－FX
レオソシアル	2 レオソシアル SD ★	
	2 レオソシアル L	
SG		
キャッツレイ ◆	2 キャッツレイ XX	
	3－12 キャッツレイ L ◆	
ゲイル◆	2 ゲイル II ◆⊙	
	3－12 ゲイル LC ◆⊙	
コベット	2 ピークガザ ⊙	
	5 コベット V200 ⊙	
ジリーノ ◆	2 ジリーノ 2 ⊙	
	3－12 ジリーノ HC ◆⊙	
ステイト	5 ステイト EX ⊙	
	9 ステイト EX－AC ▲	
雾岛 55 式	2 雾岛 55 式 SD ★	
	2 雾岛 58 式	
FT		
アールアッソー	2 アールアッソー C	5 アールアッソー SP ★
ウォーマ ◆	2 ウォーマ F1 ◆	5 ウォーマ F2 ◆
	3－12 ウォーマ LC ◆	
ヒートラット ◆	2 ヒートラット EX	
	5－12 ヒートラット S ◆	
ファイアアント	5 ファイアアント F	
	9 ファイアアント S ▲	
ホットリバー	2 ホットリバ－HG	
	2 ホットリバ－SD ★	
GG		
FV－24 ◆	2FV－24B ◆	5FV－24C
	3－12FV－24A ◆	
ウーラン ◆	2 ウーラン 20	5 ウーラン 80
	3－12 ウーラン L ◆	
グラウクス ◆	2 グラウクス 2	
	3－12 グラウクス B ◆	
バーチェル	5 バーチェル F	
	9 バーチェル FX ▲	
フジャン	2 フジャン M200	
	5 フジャン M500	
レオスタン	2 レオスタン D	
	2 レオスタン E	
RF		
アイビス ◆→	2 アイビス 2 →	
	5－12 アイビス P ◆→	
イグチ 5 式	2 イグチ 502 式 →★	
	2 イグチ 503 式 →	
ウィニー ◆	2 ウィニ－RR ◆	
	3－12 ウィニ－R ◆	
グロウタスク →	2 グロウタスク AS →	
	5 グロウタスク SS →★	
スラブ ◆	2 スラブ B	
	3－12 スラブ DG ◆	
ファイアーバード	5 ファイアーバード 2 ★	
	9 ファイアーバード V ▲	
BZ		
Be－11	2Be－11SD ★	
	5Be－11XP	
グノーツ	2 グノーツ 3	
	2 グノーツ 10	
グロム ◆	2 グロム II	5 グロム III
	5－12 グロム K ◆	
バニッシュ ◆	2 バニッシュ 3	
	5－12 バニッシュ CH ◆	
プルギバ	5 プルギバ 2	
	9 プルギバ UL	
ボア ◆	2 ボア 36 ◆	5 ボア 44
	5－12 ボア MI ◆▲	
KN		
アイアンランプ ◆	2 アイアンランプ B	5 アイアンランプ DX
	3－12 アイアンランプ F ◆	
ソウルバスター	5 ソウルバスタ－SD ★	
	2 ソウルバスタ－X	5 ソウルバスタ－XF
		5 ソウルバスタ－2 ▲
ダブルネイル	2 ダブルファング	
	2 ダブルブレード	
ボーンバスター ◆	2 ロックバスター ◆	5 スティールバスター
	3－12 ボーンバスタ－FM ◆	
RD		
F－1 ハンドロッド ◆	2F－4 ハンドロッド ◆	5F－5 ハンドロッド
	3－12F－1 ハンドロッド F ◆	
アゴーニ	2 アゴーニ F	
	2 アゴーニ S ★	
キーンセイバー	2 キーンセイバ－G	5 キーンセイバ－X
	3－12 キーンセイバ－F	
クルセイダー	2 クルセイダ－SD ★	
	2 クルセイダー II	5 クルセイダー II F
		5 クルセイダー II EX ▲
PB		
バトルタスク	5 バトルタスク SD ★	
	2 バトルタスク J	5 バトルタスク JF
		5 バトルタスク 2 ▲
プレスニードル ◆	2 ホットニードル ◆	5 プレススティング
	3－12 プレスニードル FM ◆	
ヘビーパイル	2 ヘビーパイル F	
	2 ヘビーパイル SD ★	
ラストステイク ◆	2 ラストステイク S	5 ラストステイク SP
	3－12 ラストステイク F ◆	
SD		
SN ◆	2SN－SD ★	
	3－12SN－AMS ◆	
SP06	2SP06－V	
	2SP06－SD ★	
WS ◆	2WS－100 ◆	5WS－200AMS
	3－12WS－AMS ◆	
ライトシールド	5 ライトシールド ARG	
	5 ライトシールド 2	
MS		
MGR ◆	2MGR－2	5MGR－3
	3－12MGR－M ◆	
ゴルディアス	2 ゴルディアス S	
	2 ゴルディアス L	
サンアルル	2 サンドッグ ●	
	2 サングロウ	
ドンキー ◆	2 ドンキ－DX ◆	5 ドンキ－DX2
	3－12 ドンキ－L ◆	
ピズ 3 ◆	2 ピズ 4	5 ピズ 4R ●
	3－12 ピズ 3E ◆	
マジックボックス	2 マジックボックス 2A	
	2 マジックボックス 2B	
GR		
イグチ 82 式	2 イグチ 82 式 A 型	
	2 イグチ 82 式 B 型	
サンダーボルト ◆	2 サンダーボルト 2 ◆●	
	5 サンダーボルト 3	
スキュア ◆	2 スキュア G	5 ハイスキュア
レイジーホーン	2 バーホーン	
	2 ウィズホーン	
RK		
アルバトロス	2 アルバトロス R ●	
	2 アルバトロス S	
イーグレット ◆	2 イーグレット E	5 イーグレット F
ガルヴァドス ◆	2 ガルヴァドス 2 ◆●	5 ガルヴァドス 3
ワイルドグース	2 ワイルドグース 2 式	
	2 ワイルドグース 3 式	

例 1

ゲイル◆　2ゲイル II ◆⊙

　　　　3－12ゲイル LC ◆⊙

这个例子中，三个武器都有◆，表示可在商店中买到；2ゲイル II ◆⊙表示Rank1的ゲイル改造时有分支可以改造为ゲイル II，且附加“必中弹数”；3－12 ゲイル LC ◆⊙则表示Rank2－11的ゲイル可改造为Rank3－12的ゲイル LC，且附加“必中弹数”，改造后不可再改造。

例 2

グラップル　　2グラップル F

5グラップル FS　　9グラップル FS2

　　2グラップル EX　　5グラップル X　　9グラップル X2

2グラップル F和2グラップル EX 表示 Rank1 的グラップル在改造时有三项选择，除了自身的グラップル外，还可以选グラップル F和グラップル EX。5グラップル FS 在2グラップル F后面，表示只有在Rank2 时选择了グラップル F，才可以在改造到 Rank5 时选择グラップル FS，其他都是类似意思。



王国之心II	Square Enix	A·RPG
PS2 キングダムハーツII	2005年12月22日	日版
1人	90KB以上	7500日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄



基本操作	
十字键	控制光标移动
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视角/按住L2时为指令变更
SELECT	切换第一人称视角
START	暂停/进入菜单
○	决定、攻击
□	使用装备的技能
△	发动特殊反应指令
×	取消/跳跃
L1	快捷键。配合其他键位可以使出事先设置的魔法/道具
L2	按住后可以使右摇杆的效果等同十字键，此时R3键同○键
R3	视角回归为背后视角
R1	锁定/解除锁定
R2	按住时画面为固定视角或自动视角

世界一览		
世界名(中文)	世界名(日文)	迪士尼作品
黄昏城	トワイライトタウン	原创世界
虚空城	ホロウバスティオン	原创世界
龙之国度	ザ・ランド・オブ・ドラゴン	《花木兰》
野兽城	ビーストキャッスル	《美女与野兽》
奥林匹斯竞技场	オリンポスコロシアム	《大力神》
迪士尼城堡	ディズニーキャッスル	—
没有时间的河流	タイムレス・リバー	《蒸汽船威利》
皇家港口	ポート・ロイヤル	《加勒比海盗》
亚特兰蒂加	アトランティカ	《小美人鱼》
阿格拉	アグラバー	《阿拉丁》
万圣节镇	ハロウィン・タウン	《圣诞夜惊魂》
荣耀王国	プライド・ランド	《狮子王》
电子世界	スペースパラノイド	《电子世界争霸战》
百亩森林	100エーカーの森	《小熊维尼》
无存世界	存在しなかった世界	原创世界

游戏流程

在完成序篇后，玩家就可以在各个世界中进行冒险了。在前往新世界之前需要乘坐积木船打通前往该世界的大门，而当完成一定数量世界的故事后，新的世界便会在地图上出现。打开各个世界的大门后，以后就可以任意在各个世界中来往了(无需驾驶积木船)。



此外，在游戏中期完成"千人斩"事件后，大部分世界都会追加新剧情，玩家可以从进入该世界时画面右上角的钥匙孔看出是否还有未完成的事件。为了方便，文中的攻略将这些新追加的故事全部归类为"游戏后期"这一部分，请大家阅读时注意。

系统详解

攻击 たたかう

最基本的战斗手段，只要连续按键就能够使出连击。而依据索拉等级的提升、装备相应技能、武器的性能等因素，最大连击数也会增加。



终结技

在达到最大连击数后，最后一下攻击会使出特定的技能(魔法)，这就是终结技。终结技的威力远远大于普通攻击，而且能将敌人击飞，如果想频繁使用最终一击的话，建议去掉所有能令连击数增加的技能，装备コンボマイナス(最大连击数－1)技能，以及使用键刃フェンリル(击败萨菲罗斯后获得)。



魔法 まほう

随着剧情的发展，玩家可以获得多种多样的魔法，并且这些魔法都有着三段的进化(完成特定剧情)。使用魔法会消耗MP，而回复魔法则会消耗所有MP。在MP耗完之后会进入补充阶段，此时MP槽变成紫色，在MP补充完前无法使用魔法。



魔法强化

除了勇者模式和影模式无法使用魔法外，在变身为其他几种模式的情况下，魔法的威力和范围都会得到增强。

不过由于本作的难度比较低，在大多数时候只要一直狂攻就可以了，魔法的使用率比较低，所以即使强化了也派不上太大作用。当然，加血魔法除外。

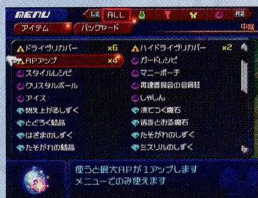
魔法系	MP	作用	魔法	获得地点
ファイア	10	火系魔法攻击	ファイア	虚空城［城门广场］
			ファイラ	通过荣耀王国
			ファイガ	第二次通过阿格拉
ブリザド	12	冰系魔法攻击	ブリザド	虚空城［マーリンの家］
			ブリザラ	虚空城［击败デミックス］
			ブリザガ	通过亚特兰蒂加
サンダー	15	雷系魔法攻击	サンダー	通过奥林匹斯竞技场
			サンダラ	第二次去龙之国度时击败迷之男
			サンダガ	第二次通过荣耀王国
ケアル	全部	回复HP	ケアル	通过野兽城
			ケアルラ	虚空城［与クラウド并肩作战后］
			ケアルガ	通过百亩森林
マグネ	30	重力魔法攻击	マグネ	通过万圣节镇
			マグネラ	第二次通过皇家港口
			マグネガ	无存世界［击败ジグバール］
リフレク	10	反弹敌人攻击	リフレク	没有时间的河流［击败ピート］
			リフレラ	第二次通过野兽城
			リフレラガ	第二次通过电子世界

道具 アイテム

在战斗中每名角色只能使用事先装备在自己身上的道具，而不同角色所能装备的道具数量限制也是不一样的。

自动填充

玩家可以设定使用完身上装备的道具后进行对应道具的自动填充。方法是：在菜单画面中将光标移动到道具上按确定键，选择"リロードする"，然后在装备的道具上按△键即可达到自动填充的效果。



连携技 れんけい

选择这项指令后，索拉将会与特定的角色发动连携技，也就是通常我们所说的合体技，同时也会消耗所有MP。连携技不仅看上去十分华丽，还具有高连击数、高伤害力等诸多特点。而且，在连携技的最后按△键的话还会使出特殊的终结技。



快捷操作 ショットカット

玩家可以将四种魔法或道具分别设定在○、□、△、×四个键位上(在カスタマイズ菜单内)，然后只要按L1+键位即可使出设定在对应按键上的魔法或道具。

反应指令 リアクションコンマンド

本作新增的系统，针对不同敌人的不同攻击，战斗菜单最上面会出现不同的反应指令。只要玩家即时按下△键就能够做出特别的动作，而这些动作往往会对闪避敌人的攻击或消灭敌人有特别的帮助。当装备了特定技能后，系统还会自动将变身、召唤、连携等指令放置在反应指令的位置，帮玩家省下了在菜单中选择指令的时间。





换人 チェンジ

在战斗中玩家可以随时通过这个指令替换该世界内可以上场的角色。如果上场角色身上装备了オートチェンジ技能，那么在他被击倒时会自动与未上场的角色替换。

同伴行动方式设定

在カスタマイズ菜单中，玩家除了可以设定魔法和道具的快捷键外，还可以设定其他角色的行动方式，如果设定得好的话在特定战斗中说不定能发挥意想不到的作用。下面就为大家介绍一下这些选项究竟代表着什么意思，以方便各位进行调整。

バトルスタイル（战斗方式）	
じゆうにたたかえ	积极进攻
いっしょにたたかえ	跟随索拉一同攻击
ちかくでたたかえ	跟随索拉优先，其次才为战斗
わかれてたたかえ	优先攻击距离索拉最远的敌人
ソラにまかせろ	全力支援其他同伴
ねらいをさだめろ	专攻单一敌人直至击败对方

アビリティ（能力）	
じゆうに	自由使用
バランスよく	根据MP剩余量均衡地使用
あんまり	不太使用

オートロード（自动填充）	
リロードしないよく使う	不自动装填，经常使用此道具
リロードするよく使う	自动装填，经常使用此道具
リロードしないよくピンチだけ	不自动装填，仅濒死时使用
リロードしないよくピンチだけ	自动装填，仅濒死时使用

召唤 しょうかん

随着剧情的发展，玩家将可以使用多种不同的召唤魔法。召唤和变身一样消耗DRIVE槽，召唤成功以后DRIVE槽就会变成召唤时间槽。在时间耗完之前，索拉将和召唤出来的角色一起行动，而其他两名出战同伴在召唤期间将不再出现在战场上。随着召唤角色的不同，战斗指令也会发生不同的变化，玩家可以尝试多种不同的战斗方法。召唤的次数以及时间与召唤（SUMMON）等级有关，消耗一条SUMMON槽经验值+1，而SUMMON槽的上限则与获得的召唤角色的数量有关。

召唤特征
◆消耗3条DRIVE槽
◆DIRVE槽变为SUMMON槽
◆其他角色暂时消失
◆可以使用"れんけい"与召唤角色使用连携技
◆不能变身及换人

召唤条件
◆得到特定道具
◆DRIVE槽在3以上
◆两个同伴都在

召唤角色	获得方法
チキン・リカル	通过龙之国度和野兽城
スティッチ	虚空城［アンセムの研究室］(宝箱)
ジーニー	通过阿格拉
ピーターパン	皇家港口［船の墓场、船舱］(宝箱)

召唤快速练级法

召唤等级是共通的，不需要把所有的召唤兽都练一遍。而召唤提升经验的途径是——当开始召唤后，每消耗一条DRIVE槽经验值加一。强烈建议在冥界入口(可以参加斗技场的地方)附近练级，而召唤的对象则是彼得·潘或者四眼天鸡(チキン・リトル)，因为他们俩的特技一次能够消耗两条DRIVE槽，这样便起到了节省时间的效果。具体方法如下。

首先前往左边或右边的地图，遇敌后进行召唤，然后按照使用特技→立即取消→使用特技→立即取消的步骤进行练级，DRIVE槽归零的时候就去参加斗技场然后马上退出，这样一来DRIVE槽便会回复至最大值。重复这个步骤，半个小时内即可将召唤练到最高级。





变身 ドライヴ

序章结束不久后索拉就能够使用变身能力，并且可以变身的形态也会随着情节的发展而增加。每种变身形态的技能都是固定的，而每种变身形态都有各自的等级设定，升级方法也各不相同。当3种基本变身形态升级后，索拉的普通形态也会获得其中的某项特殊技能——即成长技能。变身需要消耗DRIVE槽，变身以后DRIVE槽会变成该形态的时间槽，当时间耗尽时索拉就会变回普通形态。此外，当获得新变身时DRIVE槽的最大数也会增加，最高为7条（正常流程为6条，击败隐藏BOSS萨菲罗斯后增为7条）。



勇者模式 ブレイヴフォーム

消耗DRIVE槽：3	消失同伴：果菲

特点：
◆可以装备第二把键刃以二刀流战斗
◆移动速度为普通状态的1.5倍
◆跳跃力为普通状态的1.3倍（最高3.2倍）
◆最大连击数+1
◆不能使用魔法

索拉与果菲合体而成的形态，必须有果菲在场才能变身；这一形态下索拉使用两把键刃，技能都以键刃格斗为主；本形态的成长技能为高跳（ハイジャンプ），能够提升索拉的跳跃高度。

练级方法

勇者服装提升经验的途径是每打中敌人一次即可获得1点经验值，所以只要选择敌人多且HP高的地方练级就可以了，武器选择和技能装备都是以连击数为优先。

推荐练级地点：龙之国度宫殿内。在通道里有七个骑士，出门之后又会出现三个。好处是他们不但HP高，而且会掉许多黄球，可以大大延长变身时间。



智者模式 ヴィズダムフォーム

消耗DRIVE槽：2	消失同伴：唐老鸭

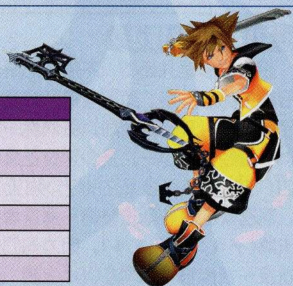
特点：
◆攻击指令变成射击
◆可以浮空移动
◆能够在移动中使用技能、魔法、道具
◆移动速度为普通状态的1.4倍
◆魔法强化，咏唱速度加快
◆地上最大连击数+1
◆无法进行空中连机

索拉与唐老鸭合体而成的形态，必须有唐老鸭在场才能变身；这一形态下索拉始终处于浮游状态，普通攻击变为魔法弹射击；本形态的成长技能为空中浮游，配合摇杆按下□键后可以令索拉在空中快速飘移。

练级方法

智者服装提升经验的途径是每打败一个敌人经验值加1，所以理想练级地点为敌人数量众多的地方，不要用射击杀敌，那样速度太慢，选择用魔法进行狂轰吧。

推荐练级地点：无存世界最初的地图。那里有很多低等级的无心出现。



大师模式 マスターフォーム

消耗DRIVE槽：2	消失同伴：其他两人

特点：
◆可以装备第二把键刃以二刀流战斗
◆移动和跳跃速度为普通状态的1.25倍
◆跳跃力为普通状态的1.5倍
◆可以进行二段跳
◆空中最大连击数+2
◆魔法最大连击数为无限

索拉同时与果菲、唐老鸭合体的形态，必须三人同时在场才能变身；这一形态下索拉的格斗和魔法能力同时上升，同时具备ブレイヴ、ヴィズダム形态的一些特性；本形态的成长技能为空中闪避，在空中再度按下×键可以令索拉做出闪避动作，同时能够起到二段跳的作用。

练级方法

大师服装提升经验的途径是吃黄球。小黄球经验值加1，大黄球经验值加3，因此要找能多出黄球的敌人来打。

推荐练级地点：与勇者变身相同。

终极模式 ファイナルフォーム

消耗DRIVE槽：5	消失同伴：所有



特点：
◆可以装备第二把键刃以二刀流战斗
◆可以浮空移动
◆能够在移动中使用技能、魔法、道具
◆移动和跳跃速度为普通状态的1.7倍
◆跳跃力为普通状态的1.5倍
◆可以在空中进行滑翔
◆跳跃、使用魔法、道具、遭到袭击时键刃会自动攻击



隐藏的第4种形态。所有能力大大加强。它的出现条件是：首先必须去过最终迷宫中记忆的摩天楼，其次DRIVE槽要在5条以上，然后在原本会变身为影之模式的情况下选择变身，便会有25%～100%的几率出现终极模式。一旦曾变身为终极模式，之后就可以自由选择变身了，而影之模式自此也将不再出现。

练级方法

终极模式提升经验的途径是每击败一个无存经验值加一，所以就要选择有大量无存出现的地图来打。

推荐练级地点：进入黄昏城屋敷的白之部屋，出门后的那个房间里有16只无存。而如果练到六级以上，变身时间提升后可以选择进入另一侧的房门继续杀，这样一个循环就能拿到20以上的经验值。

影之模式 アンチーフォーム

消耗DRIVE槽：3以上	消失同伴：所有



特点：
◆除了攻击外不能使用其他指令
◆不能使用反应指令
◆移动速度为普通状态的2倍
◆受到伤害为普通状态的1.5倍
◆不能吸收HP回复球
◆击败敌人不能获得经验值
◆不能吸收黄球
◆不能开启菜单

变身成以上4种形态时随机出现的暴走形态；这一形态下索拉的移动、攻击速度将大幅提升，但是他将赤手空拳进行战斗，同时无法使用道具、魔法以及反应指令，也无法自由解除变身，只能等待时间槽耗尽或是离开该区域。

影之模式出现条件

在下列情况下，隐藏数值"影值"的数值会发生改变。当影值达到5～9的时候，变身为影之模式的概率为10%，而如果影值达到10以上后，概率就会提升为25%。不过，由于变身为终极模式会令影值-10，所以就意味着变身为终极模式时绝对不会出现影之模式。

状况	影值
变为勇者、智者、大师模式时	+1
变为终极模式时	-10
变为影之模式时	-4
获得新的变身时	清零



值得一提的是，在特定战斗中影值会加倍，所以各位最好在进入以下几场战斗前多注意一下。

2倍	最终章的战斗
4倍	与XIII机关成员间的战斗
10倍	与ゼムナス（铠甲形态）的战斗
零	协力角色必定登场时与特定对手的战斗

米老鼠登场

在特定战斗中，如果战败的话会有一定几率出现“あきらめちゃダメだ！”和“もうダメだ……”的选项。选择前者的话，米老鼠便会登场与敌人战斗。不过需要注意的是，米老鼠击败敌人是不会获得经验值的，所以还是快点通过“ヒールライト”选项救活索拉吧。

米老鼠可能会登场的战斗

◆シャン・ユー ◆ガートガーディアン＆ボセッサー ◆ダークストーカー ◆ブラックソーン ◆ケルベロス ◆ヒュドラ ◆ボルケーノロ＋ドブリザードロード ◆ストームライダー ◆ザルディン ◆グリムリーパー（第一次） ◆ゼムナス（铠甲形态）

“あきらめちゃダメだ！”选项出现几率	
失败	几率
第1次	100%
第2次	80%
第3次	64%
第4次	50%
＃第四次后固定为50%	

蟋蟀笔记 ジミニーメモ



随着玩家的冒险，在旅途中的种种资料也会保存在蟋蟀笔记中。玩家可以在这里面看到角色事典、敌人事典、宝物列表、连携纪录、合成报告等多种详细宝贵的资料，而且也可以通过“次の目的”这个选项了解之后的任务。此外，如果选择的是普通（スタンダードモード）难度的话，那就必须将蟋蟀笔记中的要素全部收集，并且封印全部世界的钥匙孔才能在通关后看到隐藏CG。

战斗奖励

和前作一样，己方角色只要将敌人击倒，敌人就会变成各种战斗奖励散落在战场上，只要玩家接近这些战斗奖励就能将其纳为己有（装备ドーローー能力可以扩大吸收的范围）。本作的战斗奖励一共有5种，绿色的圆球是HP奖励，取得后可以回复HP，小球回复1，大球回复3；透明的蓝色圆球是MP奖励，取得后可以回复MP，小球回复1，大球回复3；黄色圆球是DRIVE奖励，用来回复DRIVE，大球的回复量约为小球的3倍；金色的晶体为金钱，小号的1元，大号的5元；红色或蓝色的宝箱为道具。



▲在一些特殊的战斗结束后，参战角色的一些能力还会给予提升。至于提升的能力是些什么，玩家们可以在画面右上角看到。

菜单界面

在没有发生战斗的时候按下START键就能调出系统菜单界面，在这里玩家可以选择各种指令。

指令	作用
アイテム	进行道具的使用或者武器防具的装备
アビリティ	进行技能的装备，选择カスタマイズ对索拉的快捷键以及同伴的行动方针进行设定
パーティー	更换出战的队员
ステータス	察看索拉及同伴的状态
ジミニーメモ	察看记录在蟋蟀笔记中的各种信息
コンフィグ	用来改变游戏系统的基本设定。

特殊怪物バルクベンダー

这种无心只会在特定场所出现，而且出现后会立即消失，玩家需要破坏身处场景内的物品才能令其再度出现。バルクベンダーの的HP会不断减少，而降到零的话则会自动消失。玩家的攻击不会对其造成伤害，必须要利用靠近它后出现的反应指令才能将其击败。而从它身上可以得到珍贵的合成素材オリハル。

出现地点	
奥林匹斯竞技场	冥界の大空洞・入口
龙之世界	关所
野兽城	西のホール
阿格拉	バザール
万圣节镇	クリスマス通り

能力装备

随着等级的提升，角色可以习得各种技能。每种技能都有AP值的设定，在角色总AP值的范围内，玩家可以随意搭配角色的各项技能。主角索拉是拥有技能最多的角色，其能力出现的顺序与游戏初期罗克萨斯在安乐之园所选择的道具有关。选择剑、盾、杖后索拉在升级时能力出现的顺序会发生变化。

在游戏中提升AP值有三种途径：1.提升等级。2.装备特定武器/装备。3.使用APアップ。虽然APアップ是可以合成的，但需要的素材都比较珍贵，我们在后面会说明APアップ的合成方法。而在这里，就为大家列出游戏中所有APアップ宝箱的放置地点。

黄昏城
商店街：トラム广场
サンセット住宅街
地下联络通路

虚空城
住宅街
建设中通路（崩坏后）
城通用口
廊下
结晶の狭间

龙之国度
村の洞窟
尾根
玉座の间（2个）

野兽城
西のホール
地下牢
庭

奥林匹斯竞技场
亡者の洞窟・通路
冥界の大空洞・入口
冥界の大空洞・广间
封印の间

迪士尼城
中庭

没有时间的河流
水门

皇家港口
街
死の岛：放置火药的地方
船の墓场：がれきの岩

阿格拉
アグラバー市街
バザール
魔法の洞窟：巨像の谷
魔法の洞窟：试练の间
魔法の洞窟：宝物库

万圣节镇
ヒンターランド
サンタの部屋

荣耀王国
象の墓场
ヌーの谷
オアシス

电子世界
入出力タワー：ホール
システム中枢外部

百亩森林
プーの家
ピグレットの家
ラビットの家
カンガの家
おばけ洞窟（2个）

无存世界
断片を纺ぐ道
记忆の摩天楼
破坏と创造の回廊

索拉能够习得的技能

等级	剑	盾	杖
4	ライブラ	ライブラ	ライブラ
7	コンボアップ	アイテムアップ	EXPチャンス
9	EXPチャンス	コンボアップ	アイテムアップ
12	オートロックマジック	オートロックマジック	オートロックマジック
15	リアクションアップ	ダメージドライヴ	ファイアアップ
17	アイテムアップ	EXPチャンス	コンボアップ
20	リーフベール	リーフベール	リーフベール
23	ファイアアップ	リアクションアップ	ダメージドライヴ
25	ドライヴブースト	コンボリーヴ	ドロー
28	ドロー	ドライヴブースト	コンボリーヴ
31	コンビブースト	ディフェンダー	ブリザドアップ
33	ダメージドライヴ	ファイアアップ	リアクションアップ
36	エアコンボアップ	プライズアップ	コンボマイナス
39	ブリザドアップ	コンビブースト	ディフェンダー
41	ラックアップ	ダメージアスピル	サンダーアップ
44	コンボマイナス	エアコンボアップ	プライズアップ
47	コンボリーヴ	ドロー	ドライヴブースト
49	フィニッシュプラス	ラストリーヴ	チャージバーサク
53	サンダーアップ	ラックアップ	ダメージアスピル
59	ディフェンダー	ー	コンビブースト
63	ー	ブリザドアップ	ラストリーヴ
65	チャージバーサク	フィニッシュプラス	ー
73	プライズアップ	ー	エアコンボプラス
75	ー	コンボマイナス	ー
85	ラストリーヴ	チャージバーサク	フィニッシュプラス
99	ダメージアスピル	サンダーアップ	ラックアップ

※注一：以上列出的都是索拉在升级时所能习得的技能，除此之外，还有一些技能需要随着情节发展，或是将特定变身练至一定等级才会出现，以上两类这里就不单独列出了。
※注二：各技能作用请玩家参照后文的技能说明列表。

隐藏动画

如同上代一样，在本作中达到特定条件后通关也可以看到一段隐藏的CG动画，或者说是下作的预告片。根据选择难度不同，观看隐藏动画的条件也有所区别。

难度	条件
プラウドモード	封印所有世界的钥匙孔
スタンダードモード	封印所有世界的钥匙孔 蟋蟀笔记要素全收集
イージーモード	无法看到

合成系统说明



世界各处的飞天猪除了起到商店的作用外，同时也担任着合成屋的重要职责。玩家可以通过战斗或开启宝箱得到多种合成素材以及合成配方，利用这些东西就可以在合成屋里合成出商店中没有出售的强力装备以及高级回复药品。飞天猪的等级会随着玩家合成次数的增多而不断提升，高等级的飞天猪所能合成的道具种类也会增加很多。

合成方法

选择"アイテム合成"就能进入合成菜单，主要有以下这些指令：

指令	说明
アイテム合成	合成等级达到2时出现的指令，只有这种合成方式可以通过加入满たされる系的追加素材来合成同系列的高级物品。
おまかせ开发	搜集到5种以上的素材就能使用的合成方式，不需要合成菜单(レシピ)，只要所需的素材收集齐即可合成相应的物品。
レシピ解读	最基本的合成方式，这部分物品的合成需要先从各个场景中得到各种合成菜单才能够进行。
そざいリスト	在这里你可以查看到目前持有的全部素材情报。
そざいログ	检阅所有素材的等级、种类、数量，未入手的名称用"？"表示。
コレクトリスト	可以查看收集到特定种类和数量的素材后能够得到的奖励情报。
やめる	结束合成。

基本上合成的步骤就是通过"おまかせ开发"和"レシピ解读"来合成一个系列的低级物品，之后再由"アイテム合成"通过追加满たされる系的素材来制作高级物品，不过主角索拉的最强武器アルテマウェポン可以直接在"レシピ解读"里合成出。由于合成物品所需的素材在游戏中都会有说明，因此下面就只给各位说一下能力加强道具以及最强武器的合成方法吧。

合成基础

本作的合成绝大部分是在各场景入口附近用蓝色光圈代表的莫古利商店(モーグリショップ)里完成的，只有虚空城是在商店街的合成屋，所有莫古利商店的合成内容都是共通的。合成有等级概念，每一次合成都会增加一定的经验值，合成越高等级的物品，增加的经验值越多，到达规定的数值就能升级，最高到Lv9，每次升级后都会追加新的合成要素，具体如下。





等级	内容
Lv1	能够通过解读菜单(レシピ)来合成物品。
Lv2	合成时可以选择"うるおい"和"みなぎる"系的追加素材，作用分别为增加合成可取得的经验值以及使合成需要的素材数量减半。
Lv3	合成时可以选择"满たされる"系的追加素材，作用为可以合成高一级的物品。
Lv4	合成时可以同时选择两种追加素材。
Lv5	合成C等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv6	合成B等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv7	合成A等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。
Lv8	可以合成ミスリルの魔石。
Lv9	合成S等级的道具后，第二次以后合成只需要用一半的素材。

能力强化道具合成法

名称	レシピ地点	合成道具
APアップ	虚空城(后期)［アンセムの研究室］	ミスリルの魔石×1、力の结晶×3、うごめく结晶×3、冻てつく结晶×3
マジックアップ	—	在上述素材后添加"满たされる结晶"
ガードアップ	百亩森林［おばけ洞窟］	ミスリルの结晶×1、燃え上がる结晶×3、とどろく结晶×3、透きとおる结晶×3
パワーアップ	—	在上述素材后添加"满たされる结晶"

素材入手方法	
力の结晶	虚空城：モーニングスター身上掉落
うごめく结晶	龙之国度：エアパイレーツ身上掉落
冻てつく结晶	荣耀王国：リビングボーン身上掉落
燃え上がる结晶	虚空城：クリムゾンジャズ身上掉落
とどろく结晶	电子世界：ターミネーター、イレイザー身上掉落
透きとおる结晶	无存世界：ネオシャドウ身上掉落
满たされる结晶	无存世界：バーサーカー、ソーサラー、サムライ身上掉落
ミスリルの魔石	宝箱或合成得到
ミスリルの结晶	在"ミスリルの魔石"的合成素材后添加"满たされる结晶"

ミスリルの魔石合成素材

はざまの结晶×1、はざまの魔石×3、たそがれの结晶×1、たそがれの魔石×3

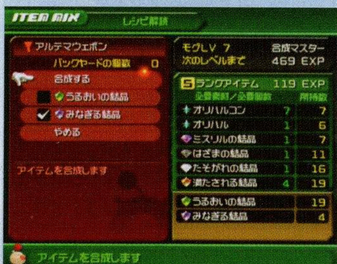
はざまの结晶	无存世界：バーサーカー身上掉落
はざまの魔石	无存世界：サムライ身上掉落
たそがれの结晶	无存世界：ソーサラー身上掉落
たそがれの魔石	无存世界：アサシン身上掉落



最强键刃合成法

当在游戏末期从黄昏镇屋敷的地下廊下得到宝箱中的レシピ，并且合成等级达到8级以上时，索拉的最强武器"アルテマウェポン"便可以进行合成了。合成アルテマウェポン所需的素材如右所示。

许多朋友大概都会为オリハルコン这个素材感到苦恼，因为你会发现即使打到最终迷宫时拿到的素材个数也远远不够合成的要求，但实际上你只需要拿到七个オリハルコン，然后再选择"合成素材减半"就可以进行合成了，而オリハルコン在游戏中也只能拿到七个，具体获取方法如右下。





材料名	个数	获得方法
オリハルコン	13	剧情以及宝箱中得到
オリハル	1	宝箱得到
ミスリルの结晶	1	宝箱或合成得到
はざまの结晶	1	无存世界：バーサーカー身上掉落
たそがれの结晶	1	无存世界：ソーサラー身上掉落
满たされる结晶	7	无存世界：バーサーカー、ソーサラー、サムライ身上掉落

オリハルコン入手方法	
电子世界	系统中枢附近的宝箱
无存世界	"绝望を望む断崖"记录点转角处的宝箱
黄昏城	前往有着"七大不可思议事件"的城市，在电车经过的房子顶上拿到
奥林匹斯竞技场	赢得命运女神杯后得到
百亩森林	完成该世界后得到
亚特兰蒂加	完成该世界后得到
合成所	当全部五十种合成素材都曾得到过后，莫古利会赠送一个



主角技能说明



技能装备是本作中一个重要的要素，但由于语言差异的缘故，许多朋友也许并不知道那些技能究竟有着怎样的作用，也就无法根据情况作出取舍。因此我们在这里特地将索拉、唐老鸭和果菲这三位主角可以习得的技能作用都列了出来，希望能带给大家一些帮助吧。

索拉

技能名	效果
リフレクトガード	按□键进行防御并反弹敌人的攻击
スラッシュアッパー	连击中按□键将敌人挑空
エアサイドスラッシュ	空中连击中按□键对敌人进行左右攻击
フィニッシュライズ	连击最后一击的时候按□键会一边攻击一边跳到空中使用强力技能
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键受身并反击
スラップショット	对目标快速攻击
ドッジスラッシュ	把周围敌人卷起攻击
スライドダッシュ	一口气靠近远方的目标攻击
ストライドブレイク	无视敌单体防御的强力连击终结技
エクスプロージョン	将复数敌人吹飞的强力连击终结技，魔法力越高伤害越高
エリアルスイープ	对空中的目标发动强力跳跃攻击
エアスパイラル	在空中接近远距离目标并发动回转攻击
エリアルフィニッシュ	空中对敌单体发动强力连击终结技
ガードカウンター	防御中使用战斗指令可以反击
オートブレイブ	濒死时按△键可以自动变身为ブレイブフォーム，
オートウィズダム	濒死时按△键可以自动变身为ウィズダムフォーム
オートマスター	濒死时按△键可以自动变身为マスターフォーム
オートファイナル	濒死时按△键可以自动变身为ファイナルフォーム
オートサモン	同伴死后按△键可以使用召唤指令
トリニティリミット	可以用连携指令与同伴进行"トリニティ"协力攻击，消费索拉全部MP
ハイジャンプ	可以跳得更高，根据按×键的时间决定高度
エアスライド	左摇杆＋□键高速移动，按住可以移动到远处
エアドッジ	空中按×键可以二段跳，同时防御敌人的攻击
グライド	空中按□键可以乘着风飞，持续按键可以持续飞行
ライブラ	显示目标敌人的HP
エアリカバー	被吹飞时按×键受身
コンボプラス	地面连击数＋1
エアコンボプラス	空中连击数＋1
コンボアップ	随着连击数增加终结技伤害
エアコンボアップ	随着连击数增加，空中终结技的伤害增加
リアクションアップ	反应指令的伤害增加
フィニッシュプラス	连击后的终结技可以连续使出
コンボマイナス	最大连击数－1
チャージバーサク	MP积蓄中攻击力上升，可以无限连击而不会出现终结技
ダメージドライブ	每次受到伤害，变身槽都会回复，伤害越大，回复量越多
ドライブブースト	MP积蓄中变身槽恢复加快
サモンブースト	召唤时间变长
コンビブースト	连携技时间变长
EXPチャンス	濒死时击倒敌人经验值增加
リーフベール	使用ケアル魔法时处于无敌状态
オートロックマジック	ファイア，ブリザド，サンダー，マグネ系魔法可以自动锁定目标
ドロー	吸收附近掉落的道具
プライズアップ	掉落的钱以及回复HP，MP的道具增加
ファイアアップ	ファイア系魔法伤害增加
ブリザドアップ	ブリザド系魔法伤害增加
サンダーアップ	サンダー系伤害增加
アイテムアップ	地图上道具使用效果上升
ダメージアスピル	每次受到伤害都会回复MP，受伤害越大回复越多
MPヘイスト	MP的回复速度加快
ディフェンダー	濒死时防御力上升
ラストリーヴ	受到大伤害HP剩余1
コンボリーヴ	受到连续伤害HP剩余1
ラックアップ	珍贵道具出现几率增加
エアコンボアップ	随着连击数增加伤害增加
フィニッシュアップ	连击终结技的伤害增加

勇者变身	
ブレイヴシュート	将单一目标吹飞到上空进行强力连续攻击
ブレイヴビート	给予复数敌人连续伤害的强力终结技
ソニックストライク	在空中对一个目标施以强力连续终结技
ソニックエンド	在空中对复数敌人进行高速攻击的强力终结技
オーバーホライズン	按□键对目标进行高速跳跃攻击
フリーフィニッシュ	连击中按□键可以进行终结技
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键可以变为反击姿势
ハイジャンプ	可以跳得更高，根据按×键的时间决定高度
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力

智者变身	
ウィズダムショット	"たたかう"指令变为"ショット"指令
マジックヘイスト	魔法发动时间变短，可以进行高速魔法连击
マジックスパイス	魔法连击的终结技威力上升
リベンジスラッシュ	被吹飞时按□键可以变为反击姿势
エアスライド	左摇杆＋□键高速移动，按住可以移动到远处

大师变身	
マスターストライク	对一个目标反复攻击的超强力连击终结技
ディザスター	给予复数敌人连续伤害的超强力连击终结技
マスターマジック	魔法威力上升
エアドッジ	空中按×键可以二段跳，同时防御敌人的攻击
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力
エンドレスマジック	连续魔法攻击

终极变身	
ファイナルアルカナム	对一个目标施以强力的连击终结技
ファイナルオーバー	空中回转，对一个目标施以超强力的连击终结技
ファイナルアーツ	对复数敌人一口气施以超强力的连击终结技
オートアサルト	键刃自动攻击
クライムペナルティ	使用双手的键刃进行强力魔法攻击
アクティブボバー	移动的同时也可以进行攻击或使用道具
シンクロブレード	能够双手装备键刃，可以使用左手装备的键刃的能力

唐老鸭

技能名	效果
ドナルドファイア	用火炎攻击目标，消费MP10
ドナルドブリザド	用冰系魔法攻击目标，消费MP10
ドナルドサンダー	用落雷攻击目标，消费MP10
ドナルドケアル	同伴HP回复，消费MP：全部
ファンタジア	用れんけい指令使用强力魔法"コメット"，消费索拉全部MP
フレアフォース	用れんけい指令使用强力魔法"ドナフレア"，消费索拉全部MP
MPヘイスラ	MP回复速度增加
オートれんけい	在索拉附近时连携可能，反应指令变成连携技
ハイパーヒーリング	被击倒后短时间复活，复活后HP全回复
オートヒーリング	交换其他同伴之后不战斗的期间HP自动回复

果菲

技能名	效果
グーフィートルネド	在空中回旋攻击，消费MP10
グーフィーブレイド	用盾给予目标连续伤害，消费MP10
グーフィーターボ	在地上跑动，然后将敌人打飞给索拉
トルネドフュージョン	用れんけい指令使用强力特技"グルネド"，消费索拉全部MP
ユニゾンアスリート	用れんけい指令使用强力特技"ノックラッシュ"，消费索拉全部MP
オートチェンジ	被击倒时自动换成其他同伴
ハイパーヒーリング	被击倒后短时间复活，复活后HP全回复
オートヒーリング	交换其他同伴之后不战斗的期间HP自动回复





流程攻略

黄昏城 TWILIGHT TOWN

序章

第1天

1. 商店街：トラム广场
   - *走近防具屋
   - *与アクセサリー屋的店员对话
   - *锁定小猫
2. 空き地
   - *选取一件武器 【要点1】
   - *与サイファー进行战斗
3. 屋敷前
   - *与谜之敌进行战斗

第2天

1. いつもの场所
   - *在存档点开启存档菜单
2. 商店街：驿前通り
   - *调查街上的公告栏打工 【要点2】
3. 驿前广场
   - 得到マニーポーチ

第3天

1. 商店街：驿前通り
   - *发生事件
2. 空き地 【要点3】
   - *与突然出现的敌人发生战斗
3. やすらぎの园
   - *一路战斗一路前进
4. いざないの园
   - BOSS战 【要点4】

第4天

1. 空き地
   - *与主办者对话后进行比赛 【要点5】
   - *击败ハイネ
   - *击败ビビ
   - *击败突然出现的敌人
   - *与アクセル进行战斗
   - *与主办者对话和セッツアー比赛

第5天

1. セントラルステーション
   - *乘电车
2. サンセットステーション
   - *开始调查7大不可思议事件 【要点6】
3. 屋敷前
   - 调查幽灵屋敷

第6天

1. 路地里
   - *与突然来袭的敌人发生战斗
2. 屋敷：2F 白い部屋
   - *得到ナミネのスケッチ
3. 屋敷：2F 书库
   - *调查桌子后，沿出现的道路来到地下
4. 屋敷：地下广间A
   - *消灭所有敌人
   - *与アクセル进行战斗 【要点7】
5. 屋敷：ポッドルーム

序章结束

要点1

在广场遇到サイファー后，玩家要从地上的ストラグルバトルで使う棒、手元を守るバーがついている以及剑というより杖みたいな棒这三样东西中选一样出来作为武器。不同的选择会影响到主角的初期能力值。其中，ストラグルバトルで使う棒注重攻击力，手元を守るバーがついている注重防御力，剑というより杖みたいな棒注重魔法力。由于本作难度相对1代简单许多，所以推荐大家选择攻击力。



要点2

打工一共有6种，商店街和トラム广场各有三种。一般来说打工一次最低可以获得10元，最高可以获得50元。这要看玩家打工的成绩来定。虽然情节说是要赚800元，不过其实只要赚50元就可以继续发展剧情了。但需要注意的是，只要玩家能赚到650元以上就可以令最大AP值+1，而赚到1050元以上则会令最大AP值+2。



商店街

てがみはいたつ(送信)

最简单也最迅速的赚钱工作。只要在20秒内完成就能够获得50元，强烈向大家推荐。推荐主角坐滑板将将信送到街上所有人手上即可。方法是靠近NPC后按下△键，注意送信对象还包括了在空中飞的鸽子。



パフォーマンス(击球表演)

用武器将眼前的球打至空中，并且不断给予攻击，令其不掉在地上。利用墙壁的话，可以避免让球被打得太远而无法追上。顺利的话，轻易就能够打出几百HIT。

にもつはこび(运货物)

不断攻击货物，把其打到指定的地点。一般3连击即可将其打远，不过有时能够将货物打至高空，这时在其快落地时攻击能够打至很远的距离。但要注意当货物落下时若靠货物太近是会被砸伤的。

トラム广场

ポスターはり(张贴海报)

街上各处都有醒目的特殊标志，靠近标志按△键就可以贴上海报。

一共要贴20张海报，所以是非常花时间的。有些地方可以连续贴2、3张海报，此时只要跳起来连按△键即可贴上。

ハチたいじ(消灭马蜂)

马蜂虽然速度快，但只要借助锁定，就可以轻松消灭掉。

注意在其停下来时攻击才有效。不过由于马蜂的数量较多，所以很花时间。

ガラクタそうじ(清理垃圾)

周围有一堆垃圾需要清理，虽然没有限制时间，但想要获得高评价，就要尽量减少攻击次数。一次攻击将多数的垃圾打中的话，就能够一次性清理掉大量垃圾。



要点3

在这里玩家又要像1代那样，从剑、杖、盾中任选一个。不同的选择关系到以后索拉的技能习得顺序。比如选剑的话，那么攻击系的技能就会比魔法相关技能更早学会。

要点4

本作的第一场BOSS战。平时大家可以不必攻击，留意观察画面左下角是否会出现绿色的特殊反应指令。一旦出现，那么立刻按下△键即可发动。由于许多特殊指令的出现时间较短，所以建议大家连按△键比较稳妥。反复几次后就可以将BOSS打败。



要点5

比赛规则很简单，攻击命中对手后，就会掉落彩球，在限定时间内，谁获得的彩球更多，谁就获胜。将对手的体力攻击至0后，就会让对方露出很大的破绽。

初期的比赛难度很低，对方几乎不怎么主动进攻。因此我们可以将对手当作敌人一样狠狠"虐待"！在对付ハイネ和ビビ时，注意尽量绕到他们的背后或侧面进行攻击。完成一次攻击后就尽量拾取掉落的球，慢慢把时间耗完就可以了。



要点6

不可思议的事件如下：

カベの向こうの友达

调查小胡同的尽头墙壁后，就会突然出现无数白球袭来。躲避白球并走到墙壁处调查即可解决。

トンネルにひびくうめき声

进入トンネル靠近ビビ后就会发生。突然间会出现无数个ビビ，按照一般的战斗方式全灭即可。

もうひとりの自分

调查地图左下角的小瀑布后，就会出现一个与自己一模一样的黑影。将其打败即可。

うごめく荷物

从地图左下角的出口来到坡上，调查口袋后，它就会自己动起来。靠近它按下△键即可抓住它。之后连按△键即可完成。

幽灵列车の谜

之前的事件全部调查完毕后自动发生。结束后前往所谓的幽灵屋敷。



要点7

再度与アクセル交手。本次战斗中，我方控制的ロクサス将使用二刀流，因此连击技巧也大大加强。アクセル会躲避在火焰中，此时先锁定再用△键发动特殊攻击，就能够轻易地给予他伤害。

第0章 启程

1.屋敷：ポッドルーム
*三人重新集结

2.いつもの场所
从ピンツ那里得知国王的事情

3.驿前广场
*击败出现的敌人

4.セントラルステーション
*乘电车来到不思议な塔

5.不思议な塔
*到达塔顶后发生事件 要点1

第0章结束

游戏中期

1.空き地
*击败袭击サイファー等人的无存

2.驿前广场
*发生剧情
*此后可以进入虚空城的电子世界

要点1

在不可思议之塔的顶层，索拉的服装会换成2代中的正式装，同时还会获得换装的新能力。初期只能变身为勇者装形态，不过以后还能获得其他形态。但是这里要特别注意，在战斗中改变形态后，只有采用指定的方式才能为该形态赚取经验值。

游戏后期

当完成阿格拉和万圣节镇的世界后，前往黄昏城的积木船通道会再度关闭，此时重新打一次，就可以再度进入黄昏城了。

1.屋敷前
*与米老鼠一同击败敌人

2.屋敷：コンピュータールームB
*根据与ピンツ的对话选择密码
*利用转移装置来到暗の世界

3.狭间の空间
*与アクセル一同击败敌人

虚空城 HOLLOW BASTION

游戏前期

1.住宅街
*发生强制战斗

2.マーリンの家
*发生剧情

3城壁广场
*发生强制战斗 要点1

要点1

这场战斗レオン也会加入。レオン的实力强大，所以不必担心他。我方只要守在城门前，多利用锁定打倒所有靠近城门的敌人。要注意城门遭到攻击的话城门HP槽就会减少，遭到破坏就会GAMEOVER。

游戏中期（第一次完成电子世界故事后）

1.アンセムの研究室
*检索电脑后发生事件，外出后发生战斗

2.建设中通路（崩坏后）
*与大群无存交战

3.城门前
与XIII机关的デミックス战斗 要点1

4.谷间の道
*震撼人心的四连战 要点2

5.结晶の狭间
*千人斩 要点3

要点1

首先，要在40秒之内消灭50个敌人。由于时间不多，所以多使用换装系统或连携技比较合适。水形状的敌人攻击一次后就会变成音符，对着变成音符的敌人按△键就能够发动特殊攻击。BOSS本人的攻击则以水柱为主，由于大部分属于直线攻击，因此利用侧移能够有效地躲避。注意在攻击BOSS时，他还会放出杂兵，此时要在10秒内消灭10个敌人！

要点2

这里要和斯考尔、克劳德等"《最终幻想》系列"中的著名角色一起合力消灭敌人。由于敌人都是杂兵，并且一起战斗的NPC是不可能被打败的，因此并没有什么难度。

要点3

突然间要一人面对1000个敌人，一时可能会有人以为没办法获胜。实际上敌人都是杂兵，并且基本都能够利用△键发动特殊攻击。基本上，靠近敌人后连续按○键和△键就可以了。



龙之国度 THE LAND OF DRAGONS

游戏前期

1.竹やぶ
*发生事件，木兰成为同伴

2.野营地
*强制战斗 要点1
*与队长对话完成不同的任务 要点2

3.山道
*确保通往山顶的道路 要点3

4.村
*发生剧情

5.村の洞窟
*与敌人进行战斗

6.山顶
*与大量敌人进行战斗
*下山后通过关所的另一条路来到宫殿

7.宫殿入口
*BOSS战 要点4

要点1

在战斗中，画面的左上会出现士气槽。只要索拉等人遭到攻击，士气槽就会减少，如果一旦减至0就会GAMEOVER。在打败敌人后，一般会掉落一些刻有龙的标志的奖励球，获得后可以回复士气槽。另外，用火焰魔法可以引起周围的营帐的爆炸并能够给予敌人伤害。

要点2

队长的任务

发动奇袭

初期士气槽：60%

全灭ハートレス即可。敌人全部都是杂兵，非常简单。

迎击敌人

初期士气槽：50%

全灭ハートレス。在对付ナイトフォーカー时可以在对手攻击前用跳跃连击或者一边侧移一边攻击，这样就不容易被打远了。

搜索敌人

初期士气槽：100%

将躲藏在野营地中的ハートレス全部打败。敌人的数量大约有8只，散布在野营地各处。由于有时间限制，所以动作一定要快。



要点3

山道上有许多挡路的巨石，此时走到石头面前连打△键就可以将石头破坏掉。注意在靠近石头时周围往往有敌人进行干扰。



要点4

单于之战中，同样要保护大门，不能让大门的HP减为0。不过，只要将周围的ハートレス打倒并获得奖励球，就能够回复大门的HP。单于饲养的老鹰会从上空中下来捕捉索拉，应优先对付。至于单于，锁定后利用合体技或者多连按△键利用特殊动作即可轻易对付。



游戏后期

1.村(崩坏时)
*木兰加入队伍

2.山顶
*与谜之男进行战斗

3.宫殿前广场
*消灭所有敌人

4.玉座の间
*从皇帝和李将军处得知情报

5.宫殿前广场
*BOSS战 要点1

要点1

BOSS会不时在空中飞翔，一般的跳跃攻击很难命中，大家可以多利用和木兰的连携攻击，即使BOSS在空中也可以命中。另外，大家可以在地面上找到龙卷风，站在上面按△键的话就能够跳至BOSS的身上进行攻击。BOSS发射巨大的光束时候，可以从侧面靠近进行攻击；而当BOSS低空飞行对着索拉冲过来时，有一瞬间时间可以按下△键发动特殊攻击。

野兽城

BEAST' S CASTLE

游戏前期

1.居间
*战斗一段时间后发生剧情

2.ベルの部屋
*从ベル那里得知状况

3.西のホール
*调查角落的柜子 要点1

4.地下仓库
*BOSS战 要点2

5.地下牢
*发生剧情

6.地道
利用机关穿过 要点3

7.ビーストの部屋
*与野兽进行战斗，之后野兽加入队伍 要点4

8.ベルの部屋
与柜子对话

9.ダンスホール
BOSS战 要点5



要点1

在挪开睡觉的柜子时要注意，当指令是"おす"时连按△键；指令为"おこす"时就不能再按了，否则就只有重来。



要点2

BOSS战时，首先将门上的怪物打倒，这样怪物们会暂时沉默，大门的本体也会出现。当攻击到一定程度后，还需要用△键发动特殊攻击。此后门上的怪物又会出现，此时需要反复将怪物打败，才能不断攻击到门的本体。



要点3

在穿越地道时要将全部的灯台点上火。靠近灯台后发动△键的"みずをかける"即可。全部灯台有4个，并且要在同伴コグスワース的体力用尽之前(画面左上角)全部点燃。注意途中会遇到挡路的箱子，应迅速破坏掉。

要点4

在对付野兽时，靠近コグスワース可以发动连携技ウェイクアップ，它能让BOSS大约5秒左右不能行动。此时就是进攻的最佳时机。如此反复，当BOSS的HP为0时，需要使用连按△键发动特殊攻击才能获胜，否则就只有重来……



要点5

在舞厅要进行BOSS二连战。初期的BOSS会按照窗户、吊灯、柱子的顺序进行附身攻击。只要在非附身窗户的状态下给予其攻击，就会出现△键的特殊指令，发动后可使其本体出现。将本体攻击至一定程度后就其又会继续附身攻击，如此反复即可将其打败。注意当地面发光时，要赶快跳起来进行躲避。

BOSS变身后速度会加快许多，建议使用变身来提高自身速度对付。当在BOSS消除外形的情况下给予其伤害的话，就能出现△键的特殊指令，反复几个固定动作之后，BOSS会掉落地面，此时就是攻击的最佳时机。





游戏后期

1.エントランスホール
*与野兽对话

2.ダンスホール
*发生战斗

3.ビーストの房间
*得知事情的来龙去脉

4.西の栋
*发生剧情

5.ビーストの房间
*说服野兽成为同伴

6.エントランスホール
*发生战斗

7.桥
*BOSS战 要点1

要点1

这个BOSS十分强大，并且要打败他几乎必须要依靠△键。当BOSS攻击过来时，会有短暂时间出现△键的"ラーニング"指令，发动后，"たたかう"指令就会变成"ジャンプ"指令。使用这一指令能够给予敌人较大的伤害，但很容易在使用时先被BOSS的攻击打中。当BOSS乘坐一个巨大生物从远处发射光束扫射攻击时，要赶紧向画面右边逃跑，否则就会被打中。





奥林匹斯竞技场

OLYMPUSSCOLISEUM

游戏前期

1.冥界入口
*救出美嘉拉，然后穿过亡者の洞窟、亡者の通路、亡者の谷来到ハデスの间

▼

2.ハデスの间
*剧情后奥隆成为同伴

▼

3.亡者の谷
*躲避冥王攻击并逃离亡者の谷 要点1

▼

4.亡者の洞窟：入口
*BOSS战 要点2

▼

5.コロシアム
*接受フィル的两次训练 要点3

▼

6.冥界大空洞：广间
BOSS战 要点4

▼

7.封印の间
救出美嘉拉

▼

8.囚われの间
BOSS战（两次） 要点5

▼

9.コロシアム
BOSS战 要点6

要点1

任何攻击对冥王都起不了作用，所以过一会就会有剧情发生。之后要逃离亡者の谷。注意这里要将周围出现的杂兵全部消灭后，才能够消除防御罩继续前进。冥王会不时发射火焰弹，由于攻击对此无效，所以侧移动躲避即可。



要点2

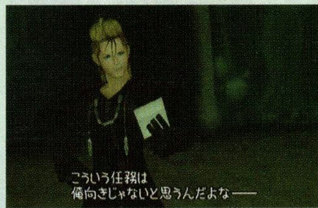
三头犬的弱点是头部。但直接从正面攻击的话很容易被打个正着，所以从侧面进行攻击是最佳手段。注意在特殊情况下会出现△键的指令，这能够给予BOSS极大伤害。

要点3

训练的内容很简单：不断破坏在场的物体，并获得掉落的奖励球即可。第一次训练要收集20个，第二次则要在限定时间内收集100个。不过难度都不大。

要点4

在冥界の大空洞的广场会与XIII机关的人交手，但对手全部都是普通的杂兵，多使用特殊指令，甚至直接连按○和△键即可轻易打败100个杂兵获胜。



要点5

在封印之间将连续与ピート战斗。注意第一战要保护メガラ不受杂兵的伤害。建议先将杂兵全部消灭后，再集中攻击ピート。ピート偶尔会使用全攻击无效的防御罩，此时静待防御罩消失即可。

第二战有时间限制。由于杂兵数量多，所以多使用携力技一口气消灭大量敌人比较合适，但要注意过一段时间后杂兵又会出现。ピート的攻击手段与之前基本一样，所以使用之前的方法即可将其打败。

要点6



在竞技场，众人将与巨大的ヒュドラ对战。BOSS的弱点是头部，当其头部靠下来时就赶紧攻击。在特定时使用△键的特殊指令可叫出天马帮忙攻击(连按△键即可)。注意将BOSS的头部攻击到一定程度后，一定要以△键的特殊动作才能给予其致命伤害。待BOSS爬在地上不动并听到了“ヒュドラの背中に乗れ！”的叫声后，可以顺着BOSS的尾巴和背跑到头部，此时需要用△键的特殊攻击。如此反复即可获胜。



游戏后期



1.冥界入口
*与ペイン对话参加比赛
*连胜两场后发生事件

▼

2.亡者の洞窟：入口
*开始追赶奥隆

▼

3.ハデスの间
*获得アーロンの人形

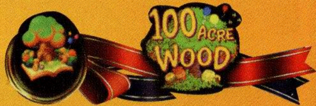
▼

4.冥界入口
*与ペイン对话参加比赛
*BOSS战 要点1

要点1

在对付冥王时，一开始任何攻击都不能给予其伤害，待事件之后，ヘラクレス会参加战斗。BOSS会在自己周围制造出火焰墙壁，并且还会从空中降下火柱，躲避起来也比较困难。当ヘラクレス大叫“これがヒーローの力だ！”时，他的周围会出现光之球。靠近光之球按下△键就能够释放オーラショット，它能够有效给予BOSS伤害。因此，应尽量待在ヘラクレス的周围，使用オーラショット进行攻击。将BOSS的HP减完后，最后用普通攻击即可获胜。





百亩森林

100ACRE WOOD

第一阶段

1.虚空城：マーリンの家
*调查旁边的书抵达百亩森林 要点1

▼

2.プー的家
*与プー对话

▼

3.虚空城：住宅街
*从敌人手中夺回プー的绘本

▼

4.プー的家
*再度返回书中与プー对话
*得到ベースボールチャーム 要点2

要点1

此外，百亩森林的世界由于遭到破坏，所以书页变得残缺不全。以后在各个世界的宝箱中能够重新寻回这些残缺的书页，找回一个就能前往书中发生一次特定的事件。

要点2

得到ベースボールチャーム后，以后在战斗中就能够召唤出各种同伴帮忙战斗了。虽然一开始只能召唤チキンリトル，但随着故事的发展，能够召唤的同伴会越来越多。

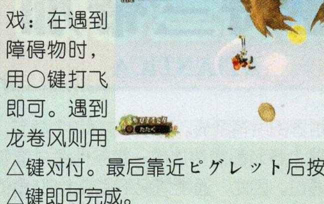
要完成百亩森林的世界，就需要将丢失的ちぎれたページ全部找回来才行。ちぎれたページ散布在各个世界的宝箱中。每找回一页，就可以进入书中完成一部分故事。

ちぎれたページ入手地点

迪士尼城的书斋
荣耀王国的绿洲
虚空城的结晶の狭间
龙之国度的玉座の间
阿格拉、废墟中的某个房间

ピグレットの家

来到ピグレット的下面，就会出现△键的たすけだす的指令。



迷你游戏：在遇到障碍物时，用○键打飞即可。遇到龙卷风则用△键对付。最后靠近ピグレット后按△键即可完成。

ラビットの家

一直朝里走即会自动发生剧情。

迷你游戏：一边获得蜂蜜一边前进。按□键能够加快左右的移动，便于躲避障碍物。一路上会有许多的障碍物，碰一次HP减少一格。另外碰到障碍物以后小熊就会掉下来，此时必须要靠近它按△键，才能重新将其背起来。否则的话，HP就会不断减少。当HP减为0后游戏就会失败。

カンガの家

与ティガ一对话即可。

迷你游戏：整个游戏只需要△键。在限定时间内利用跳跃踩破10个气球就可以完成。如果踩着大的气球，还能够跳得更高。

おばけ洞窟

迷你游戏：这里要带领4个同伴到达洞窟深处。一开始同伴都不会主动移动，需要用△键招呼他们，此时再按一次△键的话，就会让他们停下来。画面左上角有同伴们的恐慌槽，平时该槽会慢慢增加，当遭到马蜂或落下的岩石的攻击时，就会令恐慌槽大大增多。一旦槽满，同伴就会陷入混乱状态。此时需要靠进处于混乱的同伴，用△键让他们镇静下来才行。由于有时间限制，所以建议大家先将洞内的宝箱全部获得后，再重来一次，这样就能够快速到达终点了。

星空の丘

在小丘上与プー对话。

迷你游戏：没有任何难度，基本上连按两次△键就可以将プー头上的罐子弄下来了。

迪士尼城堡
Disney Castle

1. 书斋
从中庭穿过廊下一直来到书斋

2. 谒见室
带着ミニー前往谒见室 要点1

3. 谒见室
一直来到王座前 要点2

4. 础の间
剧情后开启不思议な扉

要点2

在谒见室会遇到大量敌人，此时我方只要靠近王座即可。不过多利用携力技的话，就可以轻易将敌人全灭。

要点1

带着ミニー时，一定要注意保护好ミニー。当ミニー的HP为0就会GAMEOVER。ミニー自己不会主动移动，只有当索拉靠近她并用△键（よぶ）叫她时，她才会靠上来。另外，与ミニー靠近时，索拉能够使用很强力的携力技，不仅能够给予敌人不小的伤害，还能够打飞周围的敌人，此时就可以趁机继续前进了。



▲◀在之前的试玩版中也有护送ミニー的剧情存在，不过敌人比起现在来就要强大多了。

没有时间的河流
TIMELESS RIVER

1. 栈桥
*与ピート进行战斗

2. 础の丘
*分别进入4个窗户，解决里面的事件 要点1

3. 础の丘
*发生剧情

4. 水门
*与ピート进行战斗

5. 停泊所
取回础并打败ピート 要点2

要点1

在时之窗的战斗中，画面左上角会出现CRISIS槽，一旦槽加满的话就会导致GAME OVER。因此，各位在战斗中一定要注意避免下列事情的发生。

场所	CRISIS槽增加条件
摩天楼	时间流逝 立足处的绳子被切断（共有四条，每二十秒左右会断一条）
ガリバータウン	街上建筑遭到破坏
火灾现场	时间流逝 火势加剧
ミッキーの家	家具被黑洞吸走

***攻击黑洞的话，它会在十秒内停止吸收。**

ミッキーの家

一边保护家具一边打败ハートレス。基本上不用太在意家具，只要专心打败敌人即可。

火灾现场

一边消火一边打败ハートレス。一旦火球靠近大楼，立刻给予攻击就会令其消失。注意车辆敌人的冲撞比较厉害，一旦冲过来就最好进行躲避。

ガリバータウン

一边保护城镇一边打败ハートレス。在中央有一个大炮。按下△键可以对全体敌人使用大炮攻击。

摩天楼

在平台毁坏之前全灭敌人。相当于有时间限制。只要注意尽快全灭敌人即可。

要点2

对付在船上的ピート时，首先利用△键将对方扔过来的东西全部打回去，当反复几次后(注意画面左上角，有时间限制)，船就会停靠岸边。船靠岸后用△键可来到笼子旁边并能破坏笼子。建议连按△键以确保不会掉下去。ピート的攻击手段与以前基本一样。要注意同伴的ピート受到伤害后就会暴走。这时，只要靠近同伴的ピート按下△键的ルートチェンジ，就能够让同伴ピート攻击BOSS，并暂时封住BOSS的动作。



亚特兰蒂加
ATIANTICA

这里是《小美人鱼》的世界。由于整个世界的流程基本都是在海中完成的，所以打法也与一般世界有很大的差别。玩家要通过玩音乐迷你游戏来完成这个世界的所有剧情。音乐一共有5个章节，每个章节都需要达成一定条件后才能够通过。因此，通常情况下完成全部5章的音乐，已经是快通关时候的事情了……

音乐迷你游戏

基本的操作十分简单，大家只要通过游戏中的说明基本就能掌握。当反时针的能量槽减少至橙色或黄色的位置时，按下相应按键即可。

但是要注意的是，想要顺利完成各个章节，基本都要按出“Excellent”的字样才行。



第一章 ミュージカルは楽し

出现条件：无

最初级的音乐迷你游戏。不断按出Excellent让画面左上角的音乐标志达到要求即可。

第二章 パート・オブ・ユア・ワールド

出现条件：第一次通过虚空城，完成皇家港口的剧情，获得マグネ魔法，再与フランダー对话。

除了○键外，有时候还需要按△键。如果实在看不过来就两键一起按吧。



第三章 アンダー・ザ・シー

出现条件：第一次通过电子世界，令DRIVE槽达到5根以上后与セバスチャン对话。

这次的按键变成了□键，并且会出现セバスチャン的图标。

セバスチャン的图标出现时不要按，否则就会算BAD，不按的话反而是Excellent。

但要注意有个别图标刚出现时是セバスチャン的图标，不过一会后图标会突然改变，此时就需要赶紧按下。

第四章 私は帰ってきた

出现条件：第一次通过虚空城，完成皇家港口的剧情，学会マグネラ魔法。当等级约35级时能学会该魔法。

这一次只使用○键即可，但有时候会出现需要连按○键的图标，不要犹豫，快速连按即可。将左上角图标一直减完即可过关。



第五章 ステキな仲间たち

出现条件：完成荣耀王国和龙之国度的剧情，学会サンダガ魔法。

前4章中所有的按键方式都会出现。难度相对也是最大的。不过，只要随时关注画面上的图标，应该就能顺利完成。



皇家港口
Port Royal

游戏前期

1.港
*击败海盗们 要点1

2.街
*救下与海盗战斗的ウィル

3.港口
*杰克船长成为同伴
*乘インターセプター号追赶ブラックパール号 要点2

4.死の岛
*一直深入洞窟

5.インターセプター号
*与ウィル对话后前往ポートロイヤルの街
*保护金币不被夺走 要点3
*再次强制战斗 要点4

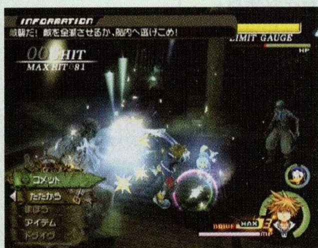
6.死の岛：宝の山
BOSS战 要点5

要点1

在和海盗们战斗一会后就会发生剧情，此时用魔法即可消灭敌人。

要点2

在乘坐追赶ブラックパール号的途中会遭到敌人的袭击。这里有两种解决方法：全灭敌人或者逃到船舱内。



要点3

在遭到海盗攻击时，要一边保护金币一边全灭敌人。注意持有金币的角色一旦受到攻击，就会有金币掉落。在敌人获得金币后就会开始1分钟的倒计时。1分钟内不将金币夺回的话战斗就算失败。



要点4

优先解决火药桶，在时间限制必须将装有火药的木桶全部丢掉（用△键）。此时画面左上方会显示火药桶被点燃的数量。



要点5

与BOSS交手时，注意当其变回人类样子时，就不能给予伤害了。这里尽可能多使用连携技的无敌时间给予BOSS伤害，否则很容易被BOSS一击打至远处。当画面变暗以后，就要四处寻找隐藏起来的ハートレス。



游戏后期

警告 王国之心2的BUG：

第二次进入加勒比海盗世界后，若立刻坐积木船前往其他世界，那么以后就再也不能进入加勒比海盗世界了。所以必须一口气将这个世界的故事完成。

1.港
*杰克船长加入队伍
*剧情后与海盗战斗

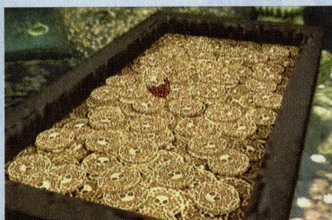
2.ブラックパール号
*与杰克对话后前往死の岛
*发生两次强制战斗

3.船の墓场
*夺回金币

4.死の岛和船の墓场
*寻找被抢的金币 要点1

5.ブラックパール号
*与杰克对话后返回海港

6.港
*BOSS战 要点2



要点1

我们只需要夺回4枚金币即可，注意在发现持有金币的敌人后，该敌人就会开始逃跑，此时会出现时间限制，我方必须在时间限定内解决掉企图逃走的敌人，抢回金币。玩家可以选择限制时间比较长的敌人夺取即可。

持有金币的无存

地点	限时
死の岛：洞窟入口	10秒
死の岛：火药置き场	2分钟
死の岛：月明かりの间	3分钟
死の岛：宝の山	1分30秒
船の墓场：がれきの道	2分钟
船の墓场：がれきの砦	30秒



要点2

对付这个BOSS必须要收集全882枚金币（画面上方）。一开始BOSS会从金币箱中不断抢走金币，此时给予其魔法攻击的话，就会有金币掉落出来。我方需要将掉落的金币回收并放回金币箱内（靠近箱子按△键）。只有当箱子里的金币为全部882枚时，我方的攻击才能对其造成伤害。BOSS每隔一段时间后，就会开始吸取箱中的金币，这就需要大家反复回收金币了。这场战斗对MP的要求比较高，所以可以事先准备好回复MP的道具，以免没有MP时，不能用魔法攻击令BOSS掉落金币。





阿格拉 AGRABAH

游戏前期

1.アグラバー市街
*强制战斗

2.王宫前
*与茉莉公主再会

3.アグラバー市街
*阿拉丁加入队伍

4.商人の店
*发生剧情

5.魔法の洞窟：守护像の住处
*将宝石放入台座中 要点1

6.魔法の洞窟：试练の间（上层）
*调查石板，开始试练 要点2

7.魔法の洞窟：试练の间（下层）
*调查石板令门打开

8.魔法の洞窟：宝物库
得到财宝并击败敌人

9.王宫前
*BOSS战 要点3

要点1

在石像前，需要将宝石放入台座内才能解除机关。要靠近石像基本要靠△键的特殊行动，只有这样才能didi开机关的一层层进攻。到达台座后按下△键即可。

要点2

在试练の间前调查石板即可引发试练。需要在限定时间内全灭敌人。当地面消失时，没被打败的敌人会随我方一起落下至下一层。若残余敌人太多的话，最后大量敌人堆在一起就会非常麻烦。注意有一种比较胖胖的敌人，需要用魔法或从背后攻击。

要点3

与BOSS交战时，注意红色敌人的弱点是冰、蓝色敌人的弱点是火。既可以使用不同属性的魔法进行攻击，也可以直接用肉搏战解决。当BOSS来到索拉的附近时会出现△键的指令，按下后能够给予BOSS较大的伤害。当地面上出现火焰时注意不要碰到，否则就会损失HP。此外当同伴被粘上冰的话，只要攻击冰块就可以回复了。

游戏后期

1.商人の店
*阿拉丁加入队伍

2.城壁の外
*乘坐飞毯追赶敌人 要点1
*进入废墟发生事件

3.王宫前
*BOSS战 要点2

要点2

BOSS——ジャファー的弱点在腹部，当将腹部的HP减至0后，BOSS暂时就会停止行动。此时可以集中攻击头部，待BOSS再度恢复行动时，再攻击腹部即可。如此反复就能将BOSS打败。注意若直接攻击头部的话，就会遭到猛烈的反击。当BOSS背后有飞行物飞过来时，可以躲避在BOSS的腹部。另外，BOSS偶尔会将我方带到异次元空间中，此时只能躲避BOSS的攻击，一定时间后，就能够脱离该空间了。



要点1

从这里开始，一直到进入废墟为止，我方要一直操纵飞毯进行战斗。在追赶ジャファー的影子时，要注意他会在途中咏唱魔法，此时只要冲上去给予攻击，就可令他的魔法中止。在追到一个高塔的地方以后，影子会停留在塔上。

随后，要进入废墟需要先开启位于不同地方的机关。机关一共三个，它们的所在位置可以通过调查塔上的石碑所掌握。将机关开启后，石碑下方的大门就会开启，此时要在限定时间内冲进塔内，动作要迅速，可以无视周围的敌人。

三个机关位于石碑下面、广场的上空以及广场的低空。待石头排列在一起变成红色、蓝色和黄色时，分别使用火焰魔法、冰魔法和雷魔法就能够启动机关。



万圣节镇 HALLOWEEN TOWN

游戏前期

1.ギロチン广场
*与杰克再会

2.フィンケルスタイン研究所
*杰克加入队伍

3.ギロチン广场
*击败出现的敌人

4.ヒンターランド
*调查森林中的圣诞树后一路来到圣诞老人的家

5.サンタの部屋
*与圣诞老人对话后进入里面房间

6.おもちゃ工场：配送エリア
*抓住小鬼三人组

7.スパイラルヒル
*与小鬼三人组坐的无心发生战斗 要点1

8.ヒンターランド
*BOSS战 要点2

要点1

BOSS的HP非常多，要做好长期战的准备。需要注意它会飞上高空，此时很难攻击。若飞得不高，可以借助地区中央较高的地方进行跳跃攻击。

要点2

与ブギー的战斗比较费时间。BOSS一开始位于一个操纵箱中，我方则位于传送带上。传送带的末尾是钻头之类的机关，碰了会损失HP，所以要随时注意自己的位置。传送带上不时会出现箱子，用△键可以将其打飞至BOSS的地方，反复几次就能让BOSS掉下来，这也是最佳的攻击时机。过一会，BOSS又会回到操纵箱内，并且有可能转移自己当前的位置。我方只能通过穿过传送带口来改变自己的位置。注意传送带口为红色时，我方不能转移到该传送口。在当前的传送口以及想要转移的传送口都变成蓝色时，就要赶紧按△键进行转移。如此反复即可打败BOSS。

游戏后期

1.ヒンターランド
*杰克加入队伍
*前往圣诞老人家2F

2.おもちゃ工场：捆包エリア 要点1

3.ギロチン广场
*夺回4个礼物

4.サンタの部屋
*在圣诞老人家制造礼物 要点2
与圣诞老人对话后发生事件

5.クリスマス广场
*BOSS战 要点3

要点1

这里要抓住调皮的三个小鬼。首先要先将三个小鬼的HP减为0，之后走到空箱子旁边，用△键将箱子击打出去把小鬼关起来。注意将箱子打飞后的方向是我方视角面对的方向。另外，当小鬼HP有剩余的话，即使将其关进箱子里也没有用；而被关进箱子里的小鬼会不时抵抗，若放任不管的话，过一会他们就又会跳出来了。

要点2

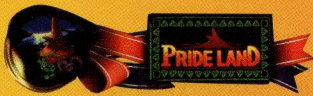


对准空箱子发射子弹就可以制造出礼物。只要达成画面左上角显示的100分，就可以完成游戏。其中，小箱子是1分、一般箱子是5分，大箱子是10分。在途中，会有那三个小鬼出来捣乱，只要将子弹对着他们射就能让他们暂时停止行动。

要点3

这个BOSS相对比较容易对付。由于它在近身时没有什么特别强力的招，所以建议大家变身后靠近它利用高连技猛攻。





荣耀王国
PRIDE LAND

游戏前期

1.象の墓场
*救下被袭击的娜拉 要点1

2.プライド・ロック
*发生事件
*经过ヌーの谷、荒地、ジャングル来到オアシス

3.オアシス
*与辛巴再会
*剧情后辛巴加入队伍

4.プライドロック

5.王の间
与ハイエナ进行战斗 要点2

6.顶上
BOSS战 要点3

要点1

索拉的外形变成了狮子，虽然战斗方式与之前大致相同，不过此时可以使用□键进行冲刺，这也令高速移动成为可能。



要点2

注意要一边守护丁满、蓬蓬一边战斗。豺狗们会在蓬蓬周围转悠，并不时发动突击。索拉可以利用よぶ这一特殊指令叫它们靠过来。这样也容易将敌人吸引过来。



要点3

刀疤速度非常快，并且能够从远处释放火焰。这里千万不要吝啬MP，多使用和シンバ的连携技，能够给予BOSS巨大的伤害。如果可能的话，多准备几个MP回复的物品，多使用几次连携技就可以获胜了。



游戏后期

1.王の间
*辛巴加入队伍

2.岩穴
*和ラフィキ对话

3.象の墓场
*打败ハイエナ 要点1

4.オアシス
*发生剧情

5.サバンナ
*BOSS战 要点2

要点1

这场战斗比较麻烦，三只ハイエナ会以超快的速度四处逃跑。基本上我方只能用□键的冲刺才能追上。在追上后，可以马上展开连续攻击或使用和シンバ的连携技。

要点2

最初BOSS发动攻击时，连按△键即可躲避攻击。待能够跳跃至BOSS的背上时，要一口气冲至BOSS的本体处进行攻击。待给予一定伤害后，BOSS整个爬在地上，此时弱点位于头部，要绕过庞大的身体跑到头部处攻击才行。BOSS有时会跳至远处然后突然过来发动攻击，此刻很难躲避，建议使用连携技的无敌时间进行躲避。





电子世界
SPACE PARANOIDS

游戏前期

1.虚空城：マーリンの家
*得知安塞姆电脑的事情

2.城壁广场
*遭遇YU・RI・PA

3.城通用口
*继续得知安塞姆电脑的事情

4.アンセムの研究室
与里昂(斯考尔)对话
在コンピュータールーム内进入电子世界

5.ピットセル
*打开牢门 要点1
*TRON成为同伴

6.キャニオン 要点2
与トロン对话后，用△键进行检索

*7.ピットセル
*对电脑按下△键可返回研究室

8.研究室
*调查肖像画
*在电脑前按△键返回电子世界

9.ピットセル
*进行迷你游戏 要点3

10.データエリア
*进行强制战斗 要点4

11.入出力タワー：通信室
*确认通信状况

12.入出力タワー：ホール
BOSS战 要点5

要点1

在攻击门的时候，只要不断进攻即可。在最后将其HP减为0时要用△键的フリーズ来解决。

要点2

在キャニオン需要寻找真正装有所需部件的箱子。在箱子的移动停止后进行攻击的话，就能够暂时令箱子停止行动。此时不断攻击箱子，反复一会就能够攻击到所找的红色箱子。



要点3

在进行游戏时，注意L键是向左拐，R键是向右拐。一般的敌人靠近时用○键攻击即可；带有防御罩的敌人需要选用□键对付。大部分敌人在拐弯时就能够甩掉，所以大家不用太在意消灭敌人，遇到弯道时赶快拐弯即可，否则撞到墙壁就会受到伤害。



要点4

注意这场战斗有时间限制。将敌人打败后能够得到能量奖励球，它们可以用来增加画面左上角的能量槽。当该槽蓄满后，就可以在电脑前按下△键发动"フリーズ"了。电脑一共有3台，需要将它们全部フリーズ后战斗才会结束。



要点5

给予BOSS攻击的话就会不断掉落奖励球，获得后可以增加能量槽。当能量槽蓄满后，就可以对BOSS发动△键的フリーズ了，此时能够展开集中攻击。注意BOSS会不断移动，并从远处发射光束攻击，如果和トロン使用连携技的话，就能够在近乎无敌的状态下快速接近。



游戏后期

1. 虚空城：住宅街
*击败出现的敌人

2. マーリンの家
*发生剧情

3. アンセムの研究室
*检索电脑进入电子世界

4. ビットセル
*前往ゲームエリア
*Tron成为同伴

4. 入出力タワー：ホール
*击败出现的敌人

5. 入出力タワー：通信室
*发生事件

6. ソーラー船
*出发
*在船坠落前击败敌人 要点1

7. システム中枢
*BOSS战 要点2

要点1

在乘船时会遇到大量敌人。由于重量超载，所以需要尽快打败敌人减轻船体的重量。在画面左上角有重量限制，建议优先击败体型大的敌人。

要点2

在打败サーク司令官一次以后，就会与BOSS——MCP战斗。此时サーク司令官会复活并对我方展开攻击，但BOSS的本体并不是他，将其HP减至0后，只能暂时一段时间内令其不能行动。MCP的周围有一圈防御壁，普通的攻击就能够将它们破坏，之后站在墙壁破坏的地方就会出现△键"デリート"的特殊指令(注意トロン一定要在场上指令才会有效)。连按△键就能够给予BOSS伤害。如此反复即可获胜。

无存世界

The World That Never Was

1. 记忆の摩天楼
*与黑衣人再度相遇

2. 虚ろなる旋律の空间（下层）
*BOSS战 要点1

3. 虚ろなる旋律の空间（上层）
与凯丽和利库重逢

4. 混沌の狭间
*BOSS战 要点2

5. 惑わしの空间
*BOSS战 要点3

6. 虚空を目指す道
*利库加入队伍

7. 虚空の祭坛
最终BOSS战 要点4

要点2

BOSS"扑克男"，这里会进入特殊战斗模式，上方会有主角和BOSS的时间槽，很恶心的战斗。一开始BOSS就会把索拉变成骰子，这时可以跳着去撞BOSS，回复原状之后一定要猛攻，其间会有△键的提示，建议不要理会，一直按○攻击，因为抽牌是要看运气的，运气好的话可以获得回复球甚至把BOSS变成纸牌，不过多数情况是自己被变成纸牌。多利用变身，难度不大。



要点1

XⅢ机关的机枪男，开始时他是站在中央的高台上机枪连打，除了躲避之外，看准时机按△键可以将子弹打回去，数次之后他就会下来，可以直接攻击到本体了，有变身就尽量用，而且要保持主角的HP在一定量上，被这个BOSS打疯了可不是闹着玩的。



要点3

BOSS的招非常疯狂，建议事先多准备些回复物品，他手中的剑有时会落下，跑过去按△键骑上去，然后看准时机靠近boss再按△键就可以自动攻击，能把BOSS击晕，之后就赶紧跑上去变身或放合技吧。当它HP不多时会狂用剑气，攻击力非常恐怖，找机会用△键攻击吧，多跑动，硬拼是绝对不行的。胜利后走中间的路上去，剧情过后利库终于恢复本来的样子了。

要点4

A.第一场战斗是索拉和BOSS单挑，开始会被光芒笼罩，此时HP会慢慢损失，走到画面中间的摩天楼下面按△键就能挣脱。另外，当BOSS跳至楼顶时，△键会发动特殊攻击，和楼顶上的BOSS拼"一闪"，看准时机按△吧，失败了也没关系。BOSS本身并不强，看准他挥剑后的破绽猛攻即可，中间还会被锁住几次，还是用同样的方法对付，很快就能解决。



B.在最后的记录点记录一下，之后是一段连续华丽的动作演示。根据提示看准时机按△键可轻松通过，然后会遇见两门大炮。画面上方左右各会显示两门炮的HP。我方需要将杂兵打飞，用它们去砸这些大炮。注意当画面上方的能量槽蓄满以后，大炮就会发射，此时要赶快按△键逃至另一门大炮前躲避，如此反复即可。最后要在限定时间内按△键逃跑。之后攻击能源核心时，只要看准时机进行攻击即可。

C.和王座上的BOSS战斗。多使用连携技或变身就能够轻松打败。

D.飞机战，整体难度不高。○键没什么用，一直用激光炮攻击就行了，×键能够将敌人的部分火力吸收过来，此时能够增加画面左上角的能量。能量满了以后就可以释放威力巨大的加农炮。



E.又是和王座上的BOSS战斗，被吹走了就按×键或□键花点时间就能回来，飞过来的障碍物需要躲避，注意用△键将飘在空中不动的障碍物打回去，就能破坏BOSS的防御壁，此时可以重新返回BOSS所在并进行攻击。由于BOSS的防御盾能将我方弹至很远，所以尽量从空中或使用魔法、连携技攻击。



F.和最终BOSS决战，难度非常大，一开场索拉就会被扔上空中，要不停地按△键躲避攻击，落下来之后就能攻击了，BOSS主要有远距离放光束(可以用△键闪过)，近距离的激光剑乱舞杀伤力非常大，不能硬拼，找准破绽猛攻。BOSS血降到一定程度后就会乱发子弹，能躲就躲，躲不过注意回复吧，之后最难的部分来了，BOSS会将索拉定住，此时索拉的HP会慢慢减少。而玩家的操作对象则变成了利库。之后一旦BOSS靠近就要连按□键将BOSS打退，打退后赶紧朝索拉的方向前进，千万要有耐心，因为利库经不起几下攻击，只管前进的话很容易就会被打死，导致GAMEOVER。建议此时不要进行锁定，否则前进时视角很容易改变。靠近索拉之后出现提示，按△键就能救下索拉，然后重复之前的打法。在最后关头，BOSS还会来一轮疯狂的扫射，此时要不停狂按△键和○键让两人将子弹打回去。撑过这次攻击后就会迎来最终的胜利。



小秘密：使用变身或召唤时，DRIVE槽的能量会慢慢减少，但只要在其变身或召唤没有结束前从记录点离开当前世界的话，DRIVE槽就会变成MAX状态，这也是提升变身和召唤等级的必知技巧。

小秘密：在进入SAVE点时，索拉等人的HP和MP会少量回复。但只要在回复途中按△键进入SAVE菜单的话，那就可以达到完全回复的效果。

小秘密：熟悉《最终幻想》系列"的朋友可以注意一下，在游戏中登场的商店老板的名字全都与《最终幻想》里面的角色有关哦。

小秘密：在万圣节镇进行变身时，进行几种变身时的头饰各不相同，有兴趣的朋友不妨仔细看一下。



斗技场战斗指南

当オリンポスコロシアム世界的剧情结束之后，传统的斗技场就会开放，和冥界入口处的蓝色小妖怪对话就可以正式挑战了。一开始可以挑战3个杯赛，全部取胜之后会多出命运女神杯。在斗技场中战斗不会拿到经验值，不过获胜后能得到颇为不错的奖品。

杯赛	建议等级	开放条件	奖品
ペイン＆パニックカップ	20	通过没有时间的河流世界	ラッキーリング、満たされるしずく
ケルベロスカップ	28	通过荣耀王国世界	源氏の盾、スキルフルリング
タイタンカップ	41	彻底完成奥林匹斯竞技场世界	ライジングドラゴン、プロテスベルト
运命の女神カップ	53	以上三个杯赛全部胜出	フェイタルクレスト、オリハルコン



ペイン＆パニックカップ

常规赛，一共10场，三人可以同时上场，但是索拉不能变身。由于大赛建议参与等级只有20级，所以基本可以轻松获胜，决赛的对手是尤菲和斯考尔，整体难度不大。

ケルベロスカップ

索拉的个人赛，有时间限制，可以变身。比赛一共有10场，第8场开始比赛是在黑暗中进行的，决赛对手是冥府三头犬ケルベロス，对准头部猛敲就行了。

タイタンカップ

还是主角的个人赛，这次还加了500分的积分，相当于HP，遭到敌人攻击后会减，为0时即使还有HP也会强制判负。虽然敌人强度大大增加，不过由于可以使用召唤，难度还不算太大。决赛的对手是海格力斯，基本上只有两招，震波和蓄力的冲拳，很容易跳起躲过，被攻击到一定程度时身上会发出金光，威力增强，不过还是很简单。

运命の女神カップ

虽然又可以三人同时上场，不过难度比起前三个杯赛就要高出许多了，决赛对手是老恶棍哈迪斯，无视杂鱼直接攻击他吧。

此外，当冥界入口处的4个杯赛全部打完，取得优胜之后。回到世界地图就会得到新情报，此时再去冥界亡者の谷最深处的ハデスの间和哈迪斯对话，并且达到参赛要求的话就可以参加4个隐藏杯赛了。不过，这4个杯赛胜出后除了个奖杯外什么都没有……



杯赛	建议等级	开放条件
里ペイン＆パニックカップ	60	前4个杯赛完成之后
里ケルベロスカップ	70	前3套变身服装(ブレイヴ、ウィズダム、マスター)的等级5以上
里タイタンカップ	80	召唤等级5以上
里ハデスカップ	99	上述3个杯赛全部胜出，且要求全变身等级7级，召唤等级7级。

 里ペイン＆パニックカップ 

这里一共有10场战斗，3名角色都可以上场，没有什么特别的限制(第8回合有时限)，之前的杂兵也比较弱，决赛的对手是尤菲(4排HP)和斯考尔(5排HP)，等级较高的话可以轻松获胜，只要注意斯考尔的必杀技就行了。



 里タイタンカップ 

一共10场，难度很大，不能变身，可以使用召唤。因为又是追加了500分的积分限制，即便是Lv99，不注意闪躲的话还是容易挂，往往是剩下暴多的HP而积分全被打掉。前面的杂兵种类繁多，且都比较讨厌，尤其是外型是把巨剑的敌人，没有MP放魔法时会非常头疼，比胖子难对付得多，还有部分会隐身的敌人以及会靠近之后使用投技的舞者也是需要格外小心的，对大部分敌人使用魔法攻击都会有效，召唤生物更是保命的利器，另外要注意从第5场开始天上会不断掉下碎石，被砸中也会扣积分。决赛的对手是我们的英雄海克利斯(12排HP，也就血多点)，不过本作他基本上就是任人鱼肉，别想翻身了，攻击方式还是只有傻乎乎的蓄力冲拳和震波，都是只要跳起就能躲过，全身发金光也是吓吓人的，操作得好很容易就无伤了。

里ケルベロスカップ

一共10场，比上面的要难些，主要是有时间限制(基本都在5分钟左右)且只能索拉一个人出场，可以变身但不能使用召唤。之前最好也练一下终极变身，这样会比较轻松，对杂兵战多使用雷魔法攻击会很有效，笔者是练到90级去打的，时间十分宽裕，估计70级左右也足够通过了，这里是有积分限制的，要达到1300分，但是只要多使用魔法和召唤的话，积分就会加得比较快。

决赛的对手当然是地狱三头犬(10排HP)，主要攻击手段是震波和横向的扫尾，变身之后跳起来不断猛攻即可。





 里ハデスカップ 



既然大会建议等级为99，那我们也自然是练到99级再来光顾了，推荐去荣耀王国世界的王の间顶上去打那些漂在空中的鱼，每只经验值56，一次200多只就是1万多经验，反复进出刷上2个小时左右(装备濒死EXP增加的技能更快)就能练到Lv99了，之后再来进行这最后的挑战。

整个杯赛共有50回合，一般每5回合打一次BOSS，每打过10回合可以加满HP和MP，另外，不同的阶段会有不同的附加限制，而且这里的所有BOSS都必须用终结技或魔法做最后一击才能打倒。



第1－5场

3名角色同时出场，基本上没什么难度，可以变身，第5场的BOSS是火魔神(11排HP)，主要攻击手段有挥动手中的棒子，放出一排火球以及在地面上设置火阵，当他从空中压下来的时候按三角键就能把他托起然后扔出去，这时追上去猛敲就行了，连携技都用不着放。



▲打前五场时你也许觉得这项杯赛也不怎么困难，但这只不过是噩梦前的假象而已，等到第十场比赛来临后，你就知道比赛的残酷性了。

第6－10场

还是没有什么限制，敌人也比较弱，但是第10层的BOSS尤菲(5排HP)加蒂法(6排HP)可不好对付，两人动作都超快，尤菲还会瞬移。蒂法的组合拳以及一招全身发蓝光的蓄力攻击攻击力十分恐怖，即使玩家是99级也挡不住几秒钟，尤菲的超必杀技也很猛。这里就不要指望唐老鸭和果菲能帮上什么忙了，一上来几下就会被揍趴下，不过反正他们会自动复活，不必理会。硬碰硬肯定吃不了兜着走，变身为终极装攻击会很有效，速度快，判定大，一对二都没问题，不过还是要注意适当的回复，变身时间终了之后就得学会打游击了，好在有技能的支持，MP的回复速度还是比较快的，坚持到第2次变身之后就赢定了。

第11－15场

这里开始的10个回合都是按照巨人杯的规则，也就是讨厌的500分限制，只能索拉1人出场且不能变身，不过由于这次每一场开始的时候都会加满DRIVE槽，因此活用召唤可以轻松通过，这里推荐小飞侠，必杀技攻击力高，无敌时间长，加上召唤每场都可以使用2次，虽然要消耗2条召唤槽，但完全可以在召唤结束之前全灭敌人，杂兵战依靠它就能轻松通过。第15场的BOSS是冰魔神(12排HP)，比上面的火魔神还要弱，在它吐冰雾之前根据提示按三角键就能堵住它的嘴并把它扔出去，之后就是一顿海扁，其他的只有挥棒子和放冰球了(频率很低)，轻松获胜。





第16－20场

前面几战还是用上面的方法解决，20场的BOSS是皮特(15排HP)，主要攻击方式是震波和扔"保龄球"(速度很慢，不难躲)，另外还有恶心的无敌防壁，这里可以不使用召唤，慢慢跟他消耗就行了，他动作很慢，只要摸清规律的话就完全不用担心。

第21－25场

又是3人同时上场，但是不能变身和召唤，前面的杂兵比较简单，第25场的BOSS是蒂法(6排HP)＋克劳德(8排HP)。蒂法HP不多时会放超必杀技，发动很快无硬直，两个人攻击力都比较高，这里只能依靠连携技了，唐老鸭的放烟花和果菲的第二招(就是先和索拉扔球，然后再被索拉扔出去的那招)都很好用，MP没有了就打游击，另外唐老鸭也会不时给你加血的。

第26－30场

杂兵就不说了，第30场的BOSS是普通状态下的哈迪斯(14排HP)，也就是HP多点，攻击方式还是老一套，纯粹是出来凑数的。



第31－40场

只有索拉1个人，可以变身但不能召唤，而且多了10分钟的时间限制，每过一场都会增加15秒时间，这几场DRIVE槽涨得很快，要多利用终极变身。其中35场没有BOSS，只有200多只飞虫，耗一下时间而已；40场BOSS是克劳德(8排HP)＋斯考尔(7排HP)，感觉没有尤菲＋蒂法强，只要注意克劳德血不多时会放无敌超杀就行了。

第41－50场

又是只有索拉一人，外加不能变身和召唤，所以还是放在一起说吧。前面的杂兵战多用魔法的话一点都不困难，45场没有BOSS，48场是地狱三头犬(14排HP)，攻击方式没什么变化。49场则是本作最华丽最变态的组合：克劳德(4排HP)＋斯考尔(4排HP)＋蒂法(3排HP)＋尤菲(3排HP)，且全部都会放超必杀，这里只能拼操作了，个人感觉比萨菲罗斯还要难打，慢慢跟他们磨吧。最后一场则是无敌状态下的哈迪斯(14排HP)，和剧情里一样，海格力斯还是会来帮忙，用他破了无敌之后，哈迪斯根本就算不了什么。



击败萨菲罗斯之道

当将电子世界的故事彻底完成后，从虚空城的结晶の狭间一路前进到暗の渊会见到萨菲罗斯，对其对话后索拉即可一人挑战这位本作中最强的隐藏BOSS。建议在70级以上再来挑战，而应对方法则请看下文。

在挑战前，身上最好带着4～5个圣灵药。至于武器，强烈建议合成有着快速回复MP的功能的アルテマウェポン后再挑战萨菲罗斯。而在技能方面则最好装备リフレクトガード、コンボリーヴ、MPヘイスガ、エアドッジ、ハイジャンプ、スライドダッシュ、リベンジスラッシュ、エアリカバー、ラストリーブ这几项。



战斗一开始，萨菲罗斯就会使用突进技攻击，如果没有按△键避开，而且等级又低的话直接就会被秒杀。接下来萨菲罗斯的主要攻击方式有两种：突进技和六连斩，其中应对后者应该瞅准他出招的时机按□键挡住，然后抓住他硬直的时间进行猛攻，或者是等其发完六下攻击的空隙迅速上前进攻。如果不慎被打到空中时不要呆着不动，连续按键攻击吧，因为萨菲罗斯极有可能不知什么时候就出现在你身边。而突进技的应对方法则要简单得多，按△键避开后就可展开攻击，只不过当对方发此招的时候索拉如果还在空中的话那就必中了。

当萨菲罗斯的HP减到一半左右时会多出魔法球、火柱攻击和无心天使这三项技能。虽然攻击可以打掉魔法球，但还是建议以反射魔法来对付；遇到火柱攻击就没有别的办法了，逃到远处等其发完的空隙再上前进攻吧；而如果你看到萨菲罗斯升到空中并说出一段话语后，就意味着他马上就要使出无心天使了，被此招命中的话HP和MP都会降为一，而且萨菲罗斯的下一招一定是突进技。如果当时索拉距离萨菲罗斯比较近的话，可以用二段跳跳起攻击迫使其取消无心天使，而如果距离比较远的话就记得中招后立即吃圣灵药，然后马上按△键避开他的突进技后再攻击。

当萨菲罗斯HP只剩下四分之一左右时能力又会增加，虽然新增的陨石这一招比较容易应付，一直放反弹魔法即可，此外也可以不断使用二段跳移动来躲避，最多也只会被打到三四下而已。不过浑身闪现出红光的他攻击速度和频率会明显变快，而且破绽也不像之前那样好抓了。但只要玩家静下心来沉着应对的话，胜利的曙光也就在眼前了。



击败萨菲罗斯后与其对话，然后返回市广场与克劳德对话，之后再度回到暗の渊与萨菲罗斯对话就会引发剧情。而在完成这个情节后，便会得到键刃フェンリル。



全迷你游戏笔记收集法

文 UPTEAM/zhl42zhl42

注：冥界竞技场和亚特兰蒂斯的音乐游戏请参看前文。

常てがみはいたつ(送信)

世界	黄昏城
地点	商店街：驿前通り(揭示板)
笔记收录条件	14秒内完成



送信的对象是3个路人和2个鸽子，当送完前3个后在最后的下坡处按△键自动跳起(到达坡路的底端后会自动跳起，不要按任何键)，给正对着下坡空中的那只鸽子送信，同时按○键转身(比用方向键转身要快一点)，落地后送信给下坡右边的那个人，完成游戏。一般可以很轻松地达到8秒的时间。

ポスターはり(贴海报)

世界	黄昏城
地点	商店街：トラム广场(揭示板)
笔记收录条件	30秒内贴上20张海报

需要装备技能エアドッジ(2段跳)，グライド(空飞)，エアスライド(冲刺)，一定要熟练掌握这3种技能，路线不是固定，只要找几张海报之间距离比较近的就可以(找3张海报连在一起的地点，推荐莫古合成屋的柱子上有6个，靠近4号通路的墙上有3个，这9个海报离得很近，推荐)。需要注意2点，1.按△键贴海报的判定比较远，不一定非要贴近时才可以，一般离海报有一段距离时就能贴了，2.贴完海报后，索拉会浮空，不用等他落地后再移动，直接用2段跳跳到另一张海报处，速度会提升不少。



ストラグルバトル(对战比赛)

世界	黄昏城
地点	空き地
笔记收录条件	キャラクター最后一个人物セッツアー出现

去空き地找对战比赛的主持人，对话后点他身后的揭示板就可以开始对战了，开始只能和ハイネ一个人挑战，胜10场后跟主持人对话就能挑战セッツアー了，再战胜セッツアー10场可挑战角色又多了倒霉的サイファー。

对手ハイネ

笔记收录条件：胜利时球的个数比他多100个以上就可以

对手セッツアー

笔记收录条件：胜利时球的个数在150个以上就可以

对手サイファー

笔记收录条件：胜利时サイファー球的个数为0就可以

一般玩这个时候等级都比较高了，所以比赛可以说很轻松

にもつはこび(运货)

世界	黄昏城
地点	商店街：驿前通り(揭示板)
笔记收录条件	15秒内完成



武器建议换成フェンリル(就是干掉萨菲罗斯后得到的那把)，然后再把技能コンボプラス(地上连击数+1)去掉。重点就是不要在地上攻击货物，跳到空中攻击，注意左右调整索拉的位置，不要跑偏，始终保持在货物的正后方。一般2次连击后会将货物吹飞到空中，这时在空中击中货物后移动的距离要比在地上击中后移动的距离远不少(第2次连击的倒数第2下就会将货物吹飞，最后一下正好将货物打远，节省很多时间)。前面换武器和去掉技能的用意就是可以直接出冲刺攻击，当货物快到门口的时候，在地上用一个冲刺攻击就可以完成游戏，时间控制在13-14秒应该不是很难。

SBストリートレイヴ(技巧滑板)

世界	黄昏城
地点	商店街：驿前通り
笔记收录条件	达到1000分以上

跟道具屋门口的女人对话就可以玩这个技巧滑板的小游戏，有5次落地的机会。找一个比较高的地方，跳起来以后，连点○×□任何一个键直到落地，5次下来最少也有1300多分，十分简单。

ハチたいじ(打蜜蜂)

世界	黄昏城
地点	商店街：トラム广场(揭示板)
笔记收录条件	10秒以内完成

没有什么技巧，游戏很简单，用锁定攻击比较方便，轻轻松松就能达到7秒左右。

SBフリースタイル(技巧滑板)

世界	虚空城
地点	商店街
笔记收录条件	1次到达200分以上

跟スクルージ(老唐老鸭)对话就可以进行游戏，跟黄昏镇的滑板游戏差不多，还是要找最高点起跳，○×□这几个键随便狂点，落地后最少也有400分，落地后不累计积分。



パフォーマンス(打球)

世界	黄昏城
地点	商店街：驿前通り(揭示板)
笔记收录条件	击中球100次

用武器攻击球至空中不让其掉下来，共有5次机会。连击后对球的方向和高度不是很好掌握，可以考虑将球打向墙壁，锁定后再攻击，如果仍不能达到100次的话，我推荐一个比较笨但很简单的方法，站在球前点一下攻击键，球会被挑高，快落到头顶的时候，再点一下攻击键(球会一直这样直上直下)，如此反复，只要你有耐心，达到1万下也没问题。

ガラクタそうじ(破坏废机器)

世界	黄昏城
地点	商店街：トラム广场(揭示板)
笔记收录条件	在5次攻击内完成



武器换成フェンリル，然后再把技能コンボプラス(地上连击数+1)去掉，装上技能ストライドブレイク(冲刺攻击)。游戏开始后原地不动直接冲刺攻击，2次攻击破坏了5个机器，边上2个在一条线上的机器1次攻击破坏，剩下两个机器1次攻击破坏1个，正好5次攻击完成游戏。如果不嫌麻烦，将所有机器都推到墙角，2次攻击就能全部破坏。

マニアック(击球游戏)

世界	奥林匹斯竞技场
地点	コロシアム：入口广场
笔记收录条件	达到1000分以上

跟フィル对话就可进行游戏，武器建议フェンリル，把连击技能コンボプラス去掉，装上技能ストライドブレイク(冲刺攻击)和技能ドロー(吸附近的道具)，装备有吸道具的饰品也可以。小币1分一个，大币10分一个，打破大球后有3个大币，但很长时间才刷出一个大球，时间只有1分30秒，根本就不可能达到1000分。仔细观察你会发现，除去第一批小球，以后出现的都是一堆小球跟一个大球，秘密就在这里，先不要着急，过去瞄准大球后用冲刺攻击打向那堆小球，被大球撞破的小球爆的都是大币，你的分数会飞快向上涨，用此方法很简单就可以在规定时间内达到1000分。



プレゼント作り（射击游戏）

世界	万圣节镇
地点	おもちゃ工场：捆包エリア
笔记收录条件	达到150点以上

跟入口的小人对话就可进行游戏，时间限制是1分钟，○键是射击，△键是上子弹，击破1个小箱得1点，击破1个中箱得5点，击破1个大箱得10点。随时注意上子弹，不用理会捣乱的3个小鬼，主要朝中箱和大箱下手，扫射时捎带着打破几个小箱就可以，难度不是很大。

SBファクトリーレイヴ（技巧滑板）

世界	万圣节镇
地点	街外れの丘
笔记收录条件	在规定时间内达到1000分以上

跟ロック对话就可进行，时间限制是30秒，就算落地也累计积分，所以说非常的简单，跳起就○×□键狂按，落地后马上起跳继续狂按，大概20秒就能达到1000分。

SBタイムアタック（滑板捡水晶）

世界	皇家港口
地点	高台
笔记收录条件	在40秒之内完成

跟ウィル・ターナー对话就可进行游戏，一共要取得23个水晶，40秒的时间很充足，多玩几遍，关键要对路线和水晶的位置很熟悉，在30秒之内完成游戏不是什么难事。

どうくつ探险队（探险游戏）

世界	百亩森林
地点	［おばけ洞窟］のおはなし
笔记收录条件	在90秒之内找到プー

跟カンガ对话就可进行游戏，先点△键是叫4个同伴跟上，再点是叫他们停下。想在90秒内完成，就要熟悉洞窟里的路，如果现找路的话就比较耗时间了。。要注意右上的BRAVE槽，空了的时候，同伴会四处逃窜，比较耽误时间。被蜜蜂蛰到，被洞顶掉下的石头砸到以及在冰面行走时滑倒都会令BRAVE槽减少，要十分小心。一定要在4个同伴都在的情况下，才能进入プー所在的洞内。

プーのおおあらし（飞机类游戏）

世界	百亩森林
地点	［ピグレットの家］のおはなし
笔记收录条件	达到18000分以上

跟ピグレット对话就可进行游戏，○键旋转攻击，当维尼被撞飞后，靠近按△键能将其救起，在旋风处按△键，可将屏幕上的所有物体吸引过来并打破，要多加利用。小个的物体可多次攻击，每次攻击都有金币掉出，不要放过。游戏的满分是20000分，只要别轻易被物体撞到，多试几次掌握物体的出现位置就可以完成条件。

プーとジャンプ（踩气球游戏）

世界	百亩森林
地点	［カンガの家］のおはなし
笔记收录条件	达到2000分以上

跟ティガー对话就可进行游戏，游戏共有3次机会，落到最下面后减少1次机会。落到气球上后连点△键是快速向上弹，上弹高度一般，下落速度一般。落到气球上任何键的不点的话，索拉会在上弹的最高点象蛙泳一样向上游一段距离，高度虽然很高，但下落速度非常快，对这两点一定要熟悉。刚开始的时候有绿色和蓝色两种中气球，绿色的气球弹力最大，上弹的高度很高，当踩破地图最高处的大气球后，会增加红色的小气球。随着游戏的进行，气球飘动的速度会越来越快，而且气球的数量也会减少。2000分的条件设置的比较低，可以很轻松的完成。

ハチミツスライダー（得分类游戏）

世界	百亩森林
地点	［ラビットの家］のおはなし
笔记收录条件	达到8000分以上

跟ラビット对话就可进行游戏，□键+左右方向键是左右快速移动，当威尼被撞飞后，靠近按△键能将其救起，威尼被撞飞的时候是捡不到金币的。途中会遇到红色的东西，按△键也能将它救起，可以抵住一次撞击。没有特别的技巧，关键是对路程要熟悉，可以很轻松的得到8000分以上。

プーとハチミツのつぼ（投掷游戏）

世界	百亩森林
地点	［星空の丘］のおはなし
笔记收录条件	达到8000分以上

跟プー对话就可进行游戏，△键是确定键，想得高分，力量槽一定要是满的（多试几次就可以），当索拉转动到正上方时按键就可以超过8000分。

SBサンドスライダー（滑板捡水晶）

世界	阿格拉
地点	商人の店
笔记收录条件	在规定时间内取得10个水晶以上

跟商人对话就可进行游戏，时间限制是30秒，关键是要掌握水晶的出现地点，完成10个的条件不是很难。要想提高成绩，多在墙边利用△键起跳，起跳高度要比用×键高很多，在空中多点○键，○键的作用是空中转动，能令滞空时间延长不少，注意这2点后达到15个以上就不是难题了。

まほうのじゅうたん（飞毯游戏）

世界	阿格拉
地点	废墟の一室
笔记收录条件	干掉65个敌人以上

调查废墟の一室里的石碑就可进行游戏，武器建议フェンリル，把连击技能コンボプラス去掉。乘做飞毯边躲避障碍边攻击敌人，敌人大概共有70个，攻击一下就可干掉1个甚至多个敌人，可以利用连锁战术，打飞1个去撞另一个，在空中位置不是很好掌握，建议出现敌人就锁定它，然后干掉。游戏中途陆地上会出现敌人ラージボディ，必须打中空中敌人フォーチューンテラー去撞击，才能干掉，本身敌人就不是很多，争取不要放过一个，达到65个的条件只是时间问题。

ライトサイクル（摩托游戏）

世界	电子世界
地点	ピットセル
笔记收录条件	干掉30个敌人以上

调查那台电脑，选第2项就可进行游戏，L键左转，R键右转，○×□3个键对应3种攻击手段，敌人离得比较近的时候用□键，利用摩托车身攻击，离得较远时用○键，索拉会扔出武器攻击。尽量溜边走，防止被敌人夹击，敌人撞墙后爆炸是不记入干掉敌人的总数里。只要注意屏幕提示拐弯，防止撞墙后受伤，应该一遍游戏就能完成条件。





战Ω神

文 UP TEAM/迁徒的鱼、villan

硬派的动作风格、精妙的关卡设计加上穿插在各个关卡中气势磅礴的CG，这款由SCEA斥巨资打造的大餐顺利地登上了2005年最佳美式动作游戏的宝座，毫无疑问，《战神》是PS2上最佳的动作游戏之一，第一关与BOSS许德拉战斗的演出方式，其经典程度足以载入动作游戏的史册。如果你还没有玩过此作就赶快补习一下功课吧。

战神	SCEA	ACT
PS2 GOD OF WAR	2005年3月22日	美版
1人	453KB	49.99美元
只对应DS2手柄，对应16：9，480P		推荐玩家年龄：17岁以上



— 基本操作 —

按键	功能	按键	功能
十字键	切换神力	L1	防御
左摇杆	移动	L2	发动神力
右摇杆	翻滚回避	R1	突进攻击
△	重攻击/取消	R2	特殊动作
□	轻攻击	L3+R3	发动神模式
○	投技	SELECT	调出菜单
×	跳跃/确定	START	系统菜单

— 画面说明 —

1.奎托斯的体力

体力为零时即GAME OVER，不过可以选择在最近的check point接关。吸收绿魂可以恢复体力，每取得六个女妖之眼可提升一次体力上限。



2.相当于魔力值

发动神力会消耗一定量的魔力。吸收蓝魂可以恢复，每取得六个凤凰之羽提升一次魔力值上限。

3.所持有红魂的数量

红魂可以用来进行武器和神力的升级，所以在游戏中要为获得更多的红魂努力。打败敌人和在宝箱中都可以获得红魂。

4.神力的选择

用十字键可以切换发动所需的神力。方向上为“哈迪斯的军团”；方向右为“波塞冬的愤怒”；方向下为“宙斯的狂暴”；方向左为“美杜莎的凝视”。

5.神模式

混沌之刃升级到2级就可以习得，不过在气槽满的情况下按下L3+R3才可以发动。发动神模式后奎托斯的攻防能力均大大提升，基本没有硬直时间，可谓是救命的法宝，不过持续的时间太短，在情况危及的时候再考虑使用吧。另外混沌之刃升级到5级后发动神模式后魔力无限。

武器篇

混沌之刃
Blades of Chaos

奎托斯的初始武器，也是主力武器，基本流程中都要靠它打天下，推荐优先升级。无论是攻击频率、攻击范围还是攻击距离均十分优异，配合升级后丰富多彩的连击对付任何敌人都不在话下。



推荐连续技

无限浮空技(LV1)：先将敌人浮空，然后在按两下□来维持高度，再蓄力按△再次将敌人浮空。参考连击□□△接△蓄力落下时□□△再次蓄力浮空。如此循环这样就能形成无限浮空连击，此招要视敌人体形改变自己的攻击节奏。

无限空中投技(LV1)：将敌人浮空后自己跳起后无限投技。参考连击□□△接△蓄力跳起，空中三下□后再使用投技如此循环。

快速大范围吹飞攻击(LV3-LV4)：R1R1□或者□△△□，后者如果单用 △△□的话发动比较慢。

△起始技改进版：△起始技的攻击力虽高，但是发动比较慢，但是在发动前加一下□的话，会让整个发动过程变快。

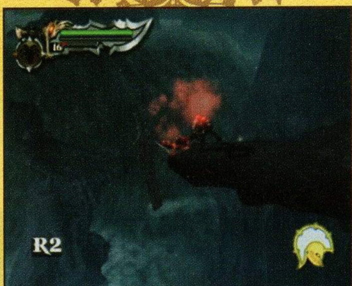
技能名	操作说明	备注
	LV1	升级无需红魂
Lcarus Lift	XX	二段跳
Ascension	按住△	可以将敌人挑到空中，并有较长的浮空时间
Orion's Harpoon	敌人浮空时按○	将敌人从空中拉向地面，可连续使用
Hades Reverse	被攻击到的瞬间按L1	可以发动格挡，这时会出现慢动作
Plume of Prometheus	□□△	最后一下会使敌人浮空，连续技发动的标准起始技
	LV2	升级所需红魂1400
Rage of the Gods	L3+R3	发动神模式，普通难度基本用不到
Tempest of the Fates	□□按住□	神模式下专用连击
Apollo's Ascension	L1+X	与按住△的挑空技类似
Apollo's Offensive	空中L1+X	对浮空敌人进行连续攻击
Hermes Rush	R1	破防的撞击
Hermes Stomp	空中R1	在空中向地面的冲击，相当不实用
	LV3	升级所需红魂2250
Cyclone of Chaos	L1+□	旋转攻击，连击数高但打击效果不佳
Spirt of Hercules	△△△	强力直线攻击
Valor of Hercules	△△□	类似Spirt of Hercules的范围攻击
Hades Revenge	Hades Reverse后□或△或R1	格挡后的反击技，范围广并带有吹飞效果
	LV4	升级所需红魂3750
Rising Helios	L1+△	旋转攻击，速度较慢
Falling Helios	空中L1+△	Rising Helios的空中版本
Hermes Fury	R1、R1、R1	带有破防的连击
Achilles Flip	右摇杆后按X	翻滚后的还击

技能名	操作说明	备注
LV5	升级所需红魂9000	
Lance of the Furies	L1+○蓄力	地面爆炎攻击，蓄力时间越长范围越广
Lance of the Furies (Air)	空中L1+○蓄力	Lance of the Furies的空中版本
Might of Hercules	□、按住□	自动追加的连击，不是很实用
Athena's Blessing	–	神模式下魔力无限

阿耳忒弥斯之刃

Blades of Artemis

游戏流程中后期得到的一把大刀，拥有卓越的攻击力和切断敌人身体的能力，不过招式较少、攻击频率和攻击范围等略显不足和出现的时间过晚大大降低了它的实用度。不过在对付一些体形较小和攻击缓慢的敌人时还是有奇效的。



技能名	操作说明	备注
LV1	升级无需红魂	
Sword Summon	L1+R1	切换到阿耳忒弥斯之刃
Sword Sheath	L1+R1	切换到混沌之刃
Wrath of Artemis	L1+X	旋转攻击
Revenge of Artemis	L1+□	旋转攻击
Ascension Artemis	L1+按住□	挑空技
Retribution of Artemis	L1+○	直线强力攻击
LV2	升级所需红魂3750	
–	–	攻击力上升
LV3	升级所需红魂10000	
–	–	攻击力上升

神力篇

波塞冬的愤怒

Poseidon's Rage

奎托斯获得的第一个神力，升级后超广的范围以及成百的连击数，加上不错的杀伤力，实为居家旅行主打神力，优先升级不在话下。波塞冬的愤怒在受到敌人围攻之时还是不错的解围技，任何难度下都相当好用。

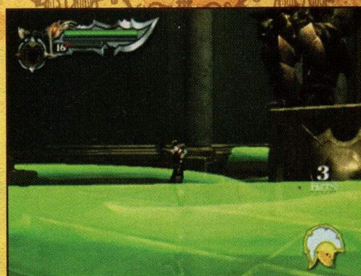


技能名	操作说明	备注
LV1	升级无需红魂	
Poseidon's Rage	L2	在范围内施放雷电魔法
LV2	升级所需红魂1650	
Wrath of Poseidon	L2+○（连打）	连续按○可以扩大范围和连击数
LV3	升级所需红魂4500	
–	–	雷电的范围和攻击力提升

美杜莎的凝视

Medusa's Gaze

拔掉美杜莎的脑袋后获得神力。射出的光线会使敌人石化，再攻击石化后的敌人有即死效果。不过由于照射时间较长而且发动时不能移动，加上对美杜莎和BOSS无效，所以实用度不是很高。对付移动缓慢的大型敌人时还可以尝试一下。



技能名	操作说明	备注
LV1	升级无需红魂	
Gorgon Torment	L2+□按住	将敌人石化
LV2	升级所需红魂3000	
Gorgon Flash	L2+△	快速石化敌人，消耗的魔力也更多
LV3	升级所需红魂7500	
Gorgon Rage	L2+○蓄力	范围石化攻击

宙斯的狂暴

Zeus's Fury

用闪电对付锁定的敌人，超长的射程使它可以用来对付远处的弓箭手。不过它的作用也只限于此了，发动速度偏慢和范围较小使它在战斗中几乎没有任何用武之地。在一些远处有弓箭手骚扰的跳跃机关才能显示出它的作用。



技能名	操作说明	备注
LV1	升级无需红魂	
Zeus's Fury	L2+□按住	向锁定目标发射闪电
LV2	升级所需红魂750	
Might of Zeus	L2+△蓄力	威力更大的闪电并附加爆炸效果
LV3	升级所需红魂3500	
–	–	攻击力提升

哈迪斯的军团

Army of Hades

打败米诺牛后获得的神力。召唤出许多幽灵向版面内的敌人自动追击，升级后的攻击力更是令人满意，在对付大量敌人时效果出色。不过它惟一的缺陷就是消耗魔力太多，在附近有绿魂恢复点时就不用吝惜了。和波塞冬的愤怒一样是神力里应该优先升级的。



技能名	操作说明	备注
LV1	升级无需红魂	
Army of Hades	L2	召唤幽灵攻击
LV2	升级所需红魂4500	
–	–	提升幽灵数量与攻击力
LV3	升级所需红魂10000	
–	–	提升幽灵数量与攻击力

楔子

“难道所有的罪恶从一开始就已经无法挽回了吗？”站在奥林匹斯山顶的奎托斯一遍又一遍地质问着自己。死亡也许是最好的解脱。“现在连一丝希望都不复存在了。”奎托斯义无反顾地纵身跳下悬崖，从希腊最高的山顶到爱琴海的距离、神界到地狱的距离竟是如此之短……



三个星期前　爱琴海
There Weeks Earlier The Aegean Sea

伴随着奎托斯的注定只有杀戮，即使是漂泊在爱琴海风浪之中的船上。不断涌上船的怪物们袭击了船员后不知死活地向着奎托斯逼近。

一上来都是最初级的敌人，在这里可以熟悉一下操作。清光甲板上的敌人后，靠近舱门连打R2打开，进入船舱后的宝箱内有绿魂可以补充体力。船内的设施打烂后也可以得到不少红魂，尽情地破坏吧。

破坏挡路的木板后在前方第一次遇到海怪许德拉。初次见面它还是很给面子的，惟一的冲撞攻击可以按L1防御轻松格挡掉，当它头侧的鳍张开时就是要发动进攻的先兆，打去它1/3血后，根据提示发动投技即可击退许德拉。

小心走过狭窄的船梁，中途掉下可立刻按X爬上来，不过真的掉下去也是海水，可以再爬上来。重新回到甲板会看到大量的蝙蝠在袭击船员，不用去救他们，因为那些只是奎托斯补充HP的工具而已。解决掉蝙蝠后许德拉再次冲出甲板。这次它的攻击方式和上次完全不同，只是要注意连续三次头部撞击是不能防御的，要及时采取回避。被它咬在嘴里后可以连打○击昏它，之后就是最佳的反击时间。如此几个回合就可以再次击退它。别忘了右侧的门板内有红魂的箱子。

跳下海水中，游到前方通过绳网爬到船上解决掉几个杂兵后沿着桅杆到达另一侧，这次要小心，一旦掉下去就不像刚才那么好玩了。下面高台上有六个弓箭手不停地向奎托斯射击，而要想跳上高台解决掉他们只有拿箱子当垫脚。按R2推箱子，这时X键可以蓄力然后一脚把箱子踹出去，注意箱子受到四次射击就会坏掉，这样就前功尽弃了。敌人每射三只箭会有一段空隙，要趁着此时不断推箱子。（建议沿着右边踢）

通过绳网爬到最高处由绳索到达另一艘船上（无视中间的敌人，快速爬到中间平台后再打）。右侧木板内的宝箱里可以获得女妖之眼（Gorgon Eye）。前方房间内学会神力“波塞冬的愤怒”。记忆点前做好准备迎接与许德拉最后的较量吧。

许德拉Hydra　BOSS

为了拿回钥匙，不得不与这个大海怪展开决战。首先要搞定下面的两个小头，他们的攻击方式和之前没什么变化，而且都可以格挡掉，把它的HP削减到只有1/4后它会昏过去，这时要立刻跳上旁边的箱子踩下铁锚，不然一段时间后它就会恢复过来。压制两个小头后就可以爬上桅杆对付许德拉的主体了。主体的攻击都不能防御，但只要站位不是太靠近它就不会被咬到，等它咬到木板后马上上前反击，什么连击神力只管往它身上招呼吧。吐息会把奎托斯吹下桅杆，但没有攻击力，所以不用担心。把BOSS的HP打到一定程度它就会昏倒，这时上前可以发动投技。四次投技后就可以送它见上帝了。



打败许德拉进入它的体内从船长那里拿到钥匙（确切地说应该是抢到），爬上右侧的桅杆（旁边宝箱内有女妖之眼）抓住绳索返回原来打不开的房门前。

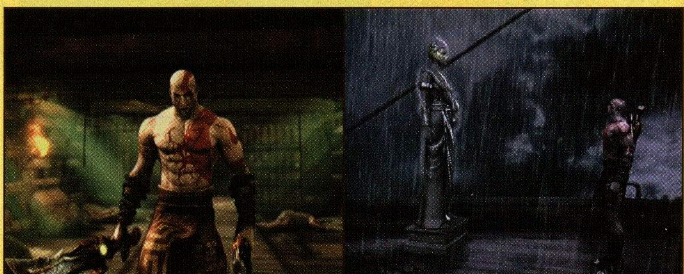
眼看着船舱深处怪物们对无力的人们大肆屠杀，血浆四溅，奎托斯却无动于衷，因为这些无辜的人会让他想起他心中怎么都挥之不去的梦魇。即使用无数桶美酒、成百上千的美女也无法麻痹他心中的罪恶与悔恨。

“雅典娜！雅典娜！”奎托斯狂叫着冲出船舱，他再也忍受不了这份折磨，“十年了，我为众神已经卖了整整十年的命，到底要到忍耐到什么时候才能忘记那个噩梦！”愤怒到极点的他要在今天从雅典娜口中得到最后的答复。

“这是你最后的历练。在希腊有一个伟大的任务等你去完成，恐怕你知道我的哥哥战神阿瑞斯吧。就在我们现在交谈之际，他正在希腊挑起战火，整个城市就要毁在他的手中。能阻止他的人只有你，奎托斯。”面对着奎托斯的怒吼，雅典娜毫无表情地说道，那平静得令人恐怖的表情让奎托斯迅速冷静了下来。

“这就是你所需要的吗，可以杀死神的人？如果这样我就可以结束那个梦魇吗？”奎托斯发问道。显然，比起要忘记那个噩梦，弑神要次要得多。

“完成它吧，你所做的一切都会被众神宽恕。神是不会辜负那些为他们卖命的人的。”



雅典城门
The Gates of Athens

为了消除那个噩梦，大船义无反顾地驶向那个噩梦开始和终结的地方——雅典。

在船上可以玩摇床的游戏，第一次可以获得大量的红魂，以后会越来越少。下船遇到的敌兵比在海上见到的要强，进攻时注意格挡他们的攻击即可。进入升降机右侧墙洞后可获得凤凰之羽（Phoenix Feathers）。由升降机来到城上方会遇到三个牛头怪，用投技解决他们可以爆出绿魂，普通攻击爆红魂。玩家可以根据情况选择。再次乘升降机后解决三个铁球怪才能继续前进，它们的攻击不能防御，所以尽量用翻滚回避，从身后攻击它，发动投技后要连续四次QTE才能成功，不过回报也相当丰厚。

来到有铁柱的房间要把柱子下方的木箱打烂才可以看到出口。入口右侧的高处可得到女妖之眼和红魂箱子。下一个房间把美杜莎的头扯下来后获得神力“美杜莎的凝视”，小心美杜莎的光线攻击，被照射一定时间就会被石化，石化后的奎托斯可是会被秒杀的，所以她使用光线攻击后最好用可以浮空的连击使其浮空。对付美杜莎最好的方法就是，上来用△蓄力将其浮空然后按2～3下□来维持高度。快掉下来的时候再用△蓄力将其打倒。用此方法可以无伤过此部分。接下来要用神力美杜莎的凝视解决掉六个牛头怪才可以离开，这里只要不是石化后解决它们，牛头怪就会不断出现，可以在此多赚些红魂，打死一定量敌人就不会出红魂了，所以要靠连击数来累加红魂。

爬长木梯时有尸体的横梁上有两个装有红魂的箱子不要错过。通过转动弩车前的扳手可以改变弩的方向，弓弩可以破坏墙壁和木门，右侧有两个红魂箱子（现在拿不到），左侧墙内得到凤凰之羽。射烂正前方的木门前进，左侧地下室可以获得女妖之眼。爬上右侧梯子再爬上城墙来到石像上方，（开始左侧有个平台，可以从这里跳到屋顶，之后就可以拿刚才拿不到的红箱了）连续按R2推倒石像，踩着石像的头到另一侧房屋上方。

在屋顶搬动弓弩射出绳索，爬过绳索来到下方抬起铁门。用弓弩射烂前方的木门，冲出的几个牛头怪用弓弩来招呼它们吧。

通向雅典之路
The Road to Athens

"不用慌张，奎托斯。我是雅典城的先知，向着东方前进吧，在那里我会指导你如何战胜神明。"

远处，巨大的阿瑞斯在肆意破坏着雅典城，这就是战神的力量吗？"战神，这就是你的所作所为吗？整个城市就要变成你的战利品了。"奎托斯看着远方的战神阿瑞斯，除了杀死他别无选择，尽管这看起来是个不可能的任务。

一开始右侧叉路的尽头可以获得女妖之眼。由左侧叉路前行，下面要使用神力"美杜莎的凝视"，等牛头怪走到机关上时石化它，然后迅速从打开的铁门离开。（可以用翻滚加速）大路两旁的房屋内和屋顶上有不少宝箱，不要错过，其中有两个凤凰之羽和两个女妖之眼(这里碰到的美杜莎尽量用边上的杂兵来丢她们)。破坏尽头的路障，抓住绳子荡过对岸，第二根绳子的左侧有红箱子。

雅典广场
Athens Town Square

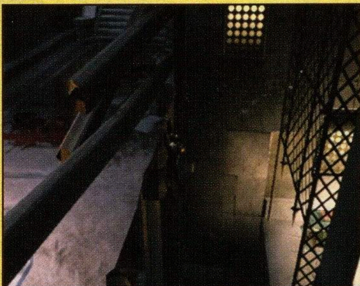
两侧的房屋同样可以进入。在广场上要对付三个独眼巨人，它们的攻击不能防御，靠翻滚来回避吧。在市民"友情提供"绿魂的帮助下可以轻松干掉这几个巨人。(建议先杀掉一定的市民后再打巨人,不然等会儿QTE会抓错人)跟着一个女子来到大厅，有裂纹的壁画都可以打烂，里边可以找到一个女妖之眼。追着女子从阳台掉下，记忆点左侧的宝箱中可取得凤凰之羽。跳下阳台从尸体上找到钥匙，返回途中拿盾牌的敌人要用□□△的连击把盾牌破坏才能继续进攻。阳台右侧用钥匙打开闸门跳入。

雅典城楼
Rooftops of Athens



顺着爬山虎上到城楼，注意新敌人的遁地攻击，黑影移动到脚下时要即时防御。破坏红色结界右侧的木板后可以找到一个女妖之眼，楼上在敌人爬上来地方的右侧可以找到一个凤凰之羽。杀死所有敌人后解除结界。来到断桥靠着石柱上的爬山虎前进，为了保险起见，还是由第一个石柱跳到阳台上绕道干掉所有的弓箭手更安全。

前方有个叉路，先走左边。把弩车推到下层转盘上，拉下旁边铁门内的开关转动一次弩车，把弩车从转盘上推开，拉一次开关后再把弩车推上转盘转动一次，这样就可以使用弩车破坏前方的木门了。进入房间内习得神力"宙斯的狂暴"，使用神力射杀出口上方的弓箭手解除右侧的结界，里边有女妖之眼和凤凰之羽。



返回叉路走另一边。由梯子爬上屋顶，右侧屋顶有一个女妖之眼。前方有个不肯放下吊桥的士兵，这种胆小鬼直接用"宙斯的狂暴"干掉吧。放下吊桥的第一个屋子内获得女妖之眼和凤凰之羽各一个。

先知被怪鸟抓走，现在奎托斯要做的就是把她救出来，因为只有她才能指引奎托斯找到打败阿瑞斯的方法。记忆点右侧的宝箱可以扒在墙沿上移动过去打开，其中有女妖之眼和凤凰之羽各一个。

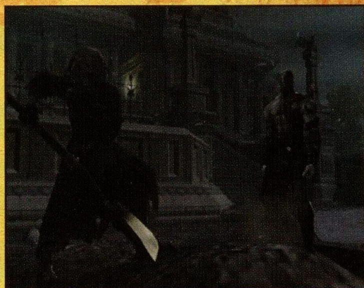
先知神庙
Temple of the Oracle

这群该死的怪鸟又把先知拖进了神庙之内，切菜般地砍杀了一群怪鸟后奎托斯心中的怒气总算得到了些缓解。

"呵呵，干得漂亮，我的孩子，现在看来雅典娜找对人了！"不远处一个掘墓的神秘老人突然对奎托斯说道。

天哪，居然有人在这个鬼地方挖墓，不过听语气这个人似乎来头不小，奎托斯不敢怠慢，他定了定神问道："你是谁？"

"奎托斯，你就是我们需要的那个人，雅典娜这次干得不错。"老人一边继续挖着土一边从容回答道，"但是，请不要在我挖好这东西之前死掉了。"



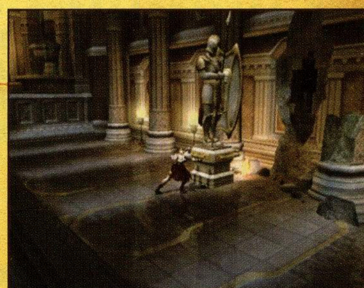
"是谁让你到这里来的？"奎托斯被老人的一番话搞得一头雾水。

"我的孩子，我现在做的事情都是必要的，你最终会用得到的。去做你应该做的事情吧，奎托斯，珍惜你的时间吧，我也要继续干我的事情了。"老人依旧头也不回地挖着他的那个土坑。既然不知道他要干什么，我还是先解决我自己的事情吧，奎托斯想起先知还在怪鸟的手中，他必须赶快把她解救出来。

神庙门口两侧有两个红箱子以及女妖之眼和凤凰之羽各一个。进入神庙内用上方的雕像把左右两侧不断出怪鸟的洞口堵住。拉开左下角的闸门来到上层。（门左侧高台上有女妖之眼）在确保怪鸟已经清光的前提下，沿着房梁走到另一端（左侧平台的窗户内有女妖之眼）。

接下来要解救吊在绳子上命悬一线的先知。下层墙壁内可以找到女妖之眼，注意收集。把上层的两个石像从右侧推下叠在一起，然后下去把石像再推到前方左侧水池的缺口处，跳上石台爬上爬山虎。注意这里就要在限定时间内通过障碍救下先知，在途中横梁的右侧上方高台上可以得到凤凰之羽，由于时间关系可以救下先知之后再来拿。

雅典地下水道
The Sewers of Athens



先知把双手按在奎托斯的脸上，顷刻之间奎托斯的过去便呈现在她的眼前。年轻的斯巴达战士奎托斯开始只有一支50人的队伍，但凭着他们强大的战斗力，很快一支属于他的军队便建立了起来。奎托斯的军队战无不胜难逢敌手，他们无情地屠杀着战场上的每一个对手。



然而有一个例外，那就是他的妻儿。"奎托斯，你究竟要到什么时候才能满足，才能停止杀戮！"妻子抱着无助的孩子厉声问道，她无法理解自己的丈夫。

"当斯巴达这个名字征服整个世界的时候。"这时的奎托斯已经被杀戮和鲜血冲昏了头脑，为了胜利他宁愿付出一切代价。

"斯巴达？你只为了你一个人，奎托斯。"妻子已经绝望。

"雅典娜怎么会委派你这样一个人来拯救雅典？"先知无法相信自己的眼睛。



"把你的手拿开！"奎托斯再也不愿回忆那充满噩梦的过去。

"你现在还无法杀死阿瑞斯，但世界上有一样东西可以助你杀死神，那就是潘多拉魔盒。这扇门可以到达沙漠，那里你可以找到潘多拉魔盒的消息。这也是惟一可以杀死战神，拯救雅典的方法。不过，奎托斯，到现在为止，去找潘多拉魔盒的人还没有一个能活着回来……"

进入先知开启的道路，山顶有一个凤凰之羽。神像体内螺旋楼梯下方有一个凤凰之羽。下水道中没有分支路线，虽然敌人多一点但是补给也很充足，所以基本没有什么难度。从下水道上来是雅典之路，从这里的分支向右走。通向失魂沙漠的大门已经打开。进门右侧可以找到女妖之眼。

失魂沙漠
Desert of Lost Souls



在失魂沙漠中雅典娜再次出现。奎托斯还是对潘多拉魔盒的存在有些疑问。“奎托斯，潘多拉魔盒确实存在，你若想拯救雅典，它是惟一的希望。”雅典娜打消了奎托斯的疑问，“但你想找到它也绝非易事。盒子在泰坦背负着的潘多拉神庙之内。要想找到它你必须穿过这个沙漠，奎托斯，开始你的旅程吧，我希望看到潘多拉魔盒来到雅典。”

沙漠内的视线非常不好，需要通过歌声来判断妖女的位置，找到三个妖女并用投技杀死她们后沙漠神殿的大门才会打开。妖女移动比较飘忽，建议用R1R1□，不但可以跟上还可以打到妖女。神殿内的传送带要把石块推到前方垫脚才能跳上高台，这里会不停出现敌人骚扰你，墙边的石柱可以暂时卡住石块，消灭一批敌人会有一段相对安静的时间，趁着这个时机把石块向前踹。吹响号角由新的道路到达第二个号角前。神力“波塞冬的愤怒”对付大量的妖女有特效，之后再次吹响号角。

潘多拉神庙
Pandora's Temple

潘多拉神庙就在巨人泰坦的背上，他耐心地等待着每一个来寻找宝藏的世人。奎托斯花了三天的时间爬上了神庙，不成功便成仁，从踏上神庙的第一秒钟起，奎托斯就已经抱着必死的信念一定要找到潘多拉魔盒。

通过吊桥从左边绕道来到焚烧尸体处，打开通向神庙的道路后要迎接新敌人的挑战。它们和之前的巨人攻击方式类似，都不能防御，注意边打边用翻滚来回避，最后用投技终结能获得大量的红魂。神庙大门两侧宝箱中有凤凰之羽。进入神殿清光敌兵后开启潘多拉之环的大门。

潘多拉之环
The Rings of Pandora

这里的地形比较复杂，谜题也很繁琐。首先向下走穿过钉床机关，扳下水晶之眼内的机关。出房间回到环廊转动圆环，进入第二个入口得到第二把武器阿耳忒弥斯之刃（Blade of Artemis）。

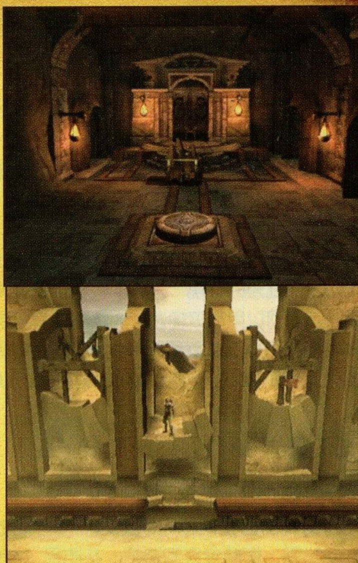
阿特拉斯的挑战
The Challenge of Atlas

进入下一个大厅会出现大量的敌人，如果被美杜莎围攻就使用神力“波塞冬的愤怒”解围吧。跳上断梯来到二层，扳动机关放下绳子。顺着绳子滑到下层，再经过吊绳后取得哈迪斯之盾（Shield of Hades）。拿到盾牌后要不想被挤成肉饼就要快速杀死大量出现的敌人，这里由于敌人数量多、地方小，所以实在是用高连击数获取大量红魂的好地方，建议抓住最低级的杂兵来丢向身边的其他杂兵。

爬上绳子返回大厅进入上方的房间。把矿车推到里侧屋内的旋转门前，背对着门蓄力把矿车踹到机关上，立刻回身就能转到另一侧。得到宙斯之盾（Shield of Zeus）后跳到下层把两个盾牌放在左下角的门上。

滚动齿轮的房间内先走右侧的分支通道。躲过传送带的钉板后，桥上中间左侧缺口处向画面里侧跳去可以得到一个凤凰之羽。经过一段漫长的攀爬后来到一个房间，在限定时间内消灭所有的敌人后可以拿到阿特拉斯的扳手（Handle of Atlas），出房间放下铁锁回到齿轮房间。扳下右下和左上的两个机关后迅速进入上方的闸门内。

解决敌人后在石像前使用阿特拉斯的扳手并转动扳手让石像把铁球举起。石像身后宝箱内可以得到缪斯的钥匙（Muse Keys）。上到房梁上扳下开关使石像扔出铁球，两侧的宝箱中有女妖之眼和凤凰之羽。走出刚刚砸开的大门，在棺材里扯下建筑师之子的头颅（The Architect's Son's Head）。从棺材下的地下通道可以返回潘多拉之环。



地下通道的尽头，战士们的尸体横七竖八地躺着，他们都是前来寻找潘多拉魔盒的的战士。这样的场景奎托斯是再熟悉不过了，一年前，他也经历过这样的场面。那时奎托斯的军队几乎横扫了世界所有的地方。但是，一天他遭遇到了将改变他一生的战役。来自东方野蛮人的部落让他们难以招架，尽管奎托斯的军队从来没有失败过，尽管他们每个人都是以一敌百的战士。可是这次被屠杀的却是奎托斯的军队，他们的领袖正在经历着人生最后的时刻。在野蛮人族长的巨锤即将砸在奎托斯的脑袋上时，对胜利的执著让奎托斯做了一个让他用一辈子也无法偿还的错误决定。

“阿瑞斯，让我获得战斗的胜利吧，我愿用我的生命来交换！”奎托斯对着天空喊道，顿时一道金光劈云而出，奎托斯真正的噩梦从那一刻开始……

将头颅按进有骷髅的门里进入内环。躲过滚筒从楼梯上到中央的墙壁上方，待滚筒再次滚来时跳上滚筒，不停地向筒行进的反方向走就不会掉下去，看到梯子后立刻跳上去就可以使滚筒消失。

波塞冬的挑战
The Challenge of Poseidon



爬上梯子后前进不久就要在斗技场和地狱三头犬交手。对付大狗的同时别忘了及时清理小狗，因为它们会在一段时间后变成大狗的。由于小狗体积较小所以使用阿耳忒弥斯之刃对付它们比较容易。前方的一群弓箭手大可不必推着石头前进，直接翻滚冲过去放一个“波塞冬的愤怒”，世界就清静了。

消灭所有敌人后进入结界，扳下开关平台开始旋转，虽然每转一格都有宝箱可拿，不过动作一定要快，开完宝箱后要直接翻滚出来，不然等着变成刺猬吧。出旋转平台后遇到的新敌人很会防御，所以注意格挡和多用R1破防是行之有效的办法。悬崖右侧可以得到另一把缪斯的钥匙，一定不能错过。到尽头地上捡到扳手，回到吊着牢笼的地方放下笼子。把它推到尽头房间的机关上，中途会有敌人出来骚扰，把笼子放在突起的石头前就可以防止下滑，建议先把4个敌人都引出来消灭后再利用敌人出现的空当在推笼子。扳下开关送那个倒霉蛋见上帝去吧。



拿到波塞冬的三叉戟（Poseidon's Trident）就可以在水中自由遨游了（□为下潜，△、X为上升，R1是加速蓄力），大厅左侧高台上可以找到凤凰之羽。跳入右侧的水中，潜入水底，有裂缝的墙壁要靠蓄力游来破坏。从水中上来就要对付大批小狗，对付他们最好都用投技，不但有无敌时间还可以打到其他小狗，扳下开关返回大厅进入新出现的道路。

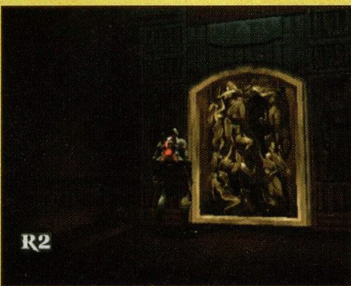


潜入水底后可遇到波塞冬的女儿，靠近她按下○键可进行强吻，其中第一个叉路口处破坏墙壁后强吻她可以获得凤凰之羽。叉路的左边有不少红魂可以拿，不赶时间的话可以去看看。叉路向右游，不断压迫的齿轮机关要用蓄力游冲过

去，在入口前先蓄力，这样可以安全通过。游到尽头上岸清光敌兵，（利用混沌之刃的空中L1+〇蓄力打死所有的怪鸟后再来打杂兵）扳下开关出现新的通路。记忆点左侧的墙壁可以破坏，上去后有不少红宝箱。下面的过滤器比较棘手，要掌握时机使用蓄力游才能通过，途中的凹陷处可以躲进去，到达第一个凹槽处先蓄力然后按X调整角度，等过滤器过去后窜出去，多熟悉几次，通过也不是难事。从水中上来扳下开关，从水中冒出几根柱子，石像前有几个宝箱，不过这里的出口在最后一根柱子的下方，潜水离开。

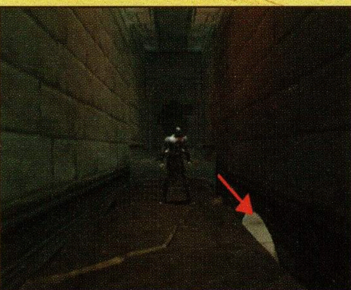
回到潘多拉之环，返回外环旋转至之前打不开的房间，使用两把缪斯的钥匙，进入后除了可以获得大量红魂还能提升体力和魔力上限。进入内环跳入水池潜入下水道中将会迎来第三个挑战。

哈迪斯的挑战
The Challenge of Hades



上岸进入一个有巨大木门的房间，先不用理会这里，打碎右侧的石块来到另一个大厅。跳上左侧高台，在门前选择"愿意接受挑战"（门上方平台有红宝箱）。在下层的上下两个蓝色结界内各杀死四个人马族战士就可以打开闸门。出闸门第一个场景的右侧高台上可以找到一个宝箱。接下来要把上下两个版面内的全部敌兵清光才能开启尽头的大门。（这里需要注意的有两种敌人——美杜莎和人马战士，对付他们直接放魔法比较安全）石柱下方有个洞口，里面有两个敌兵比较难找。

踩下门内的机关血池中会出现一座石像，潜入池底拉下开关使石像发出光芒，上到石像头部转动石像照亮前方的道路。路上不断滚动着火球，可以利用翻滚的无敌时间直接滚过去，这里要从两侧的闸门中找到出口。出口在左边第三个门，不过路的尽头有宝箱拿，不要错过。



在叉路最好是先把右边的敌兵清光再走左边的路，这样在攀绳的过程中会轻松不少。米诺牛可以利用结界来和它们周旋，中途出现的弓箭手可以利用一下。绳索过后的大平台上，此处的敌人利用R1R1□可以轻松干掉。大厅上方的刀斧阵可是个不小的难点，虽然可以用二段跳来回避，但一定要注意落下来时的平衡，一旦失足就只能从头再来了。到达最顶端从吊绳滑下，转动一个机关后将迎来BOSS战。

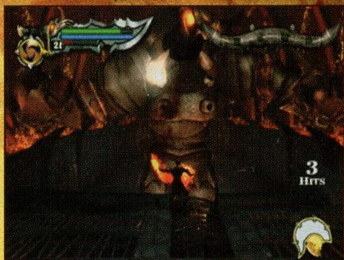
哈迪斯的米诺牛 BOSS

这个机械牛的防御力奇高，攻击范围也很大，在下层与它交战实在是很吃亏。所以最好在上层来打它，上层它的左手攻击可以格挡，右边以及双手攻击则可以用二段跳来回避，前冲扬起的火炎也可以跳起来回避。不停地攻击它直至它的九个气孔都开始喷气，这时它就会昏迷，此时就要立刻上前使用投技，一番精彩的演出后要做的就是马上回上层扳下把手用巨木攻击它。两个回合后就可以把它的胸甲破坏掉，这时的攻击才能真正伤害到它，把BOSS打至濒死状态时用巨木就能给它最后一击。

打败米诺牛在屋顶取得第二个建筑师之子的头颅，返回途中可以得到最后一项神力"哈迪斯的军团"（Army of Hades）。返回水池中把头颅按在骷髅门里放掉水池中的水，下一步就是把内环和外环的门对成一条直线，使水晶之眼的光芒可以射入内环之中。从石像中出来会遇到新敌人，这家伙攻防俱佳，不是很好对付，可以石化它们再灭之。

疯狂的峡谷
The Cliffs of Madness

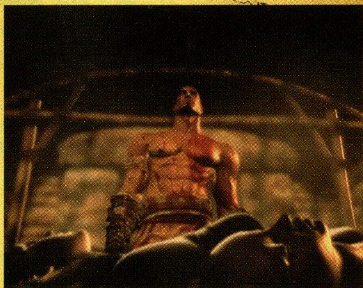
眼前正在啄食着战士尸体的怪鸟让奎托斯不得不又想起了那时的情景，因为阿瑞斯赐给自己的来自地狱的神器"混沌之刃"，正是眼前这种怪物带来的。从"混沌之刃"缠绕在自己手臂的那一刻起，奎托斯拥有了无穷的力量，但是作为代价，他的灵魂也被锁链上的火炎蚕食殆尽。有了战神阿瑞斯的帮助，奎托斯瞬间便扭转了战局，野蛮人的军队被无情地虐杀。



"我知道你在为谁卖命，肮脏的家伙。快滚回你的主子那里，告诉阿瑞斯，我从此再也不是他的奴隶了。我将找到潘多拉魔盒，他将为我失去的东西付出代价！"奎托斯再也压制不住心中的怒火，哪怕眼前的怪物晚飞走一秒钟奎托斯也会捏碎它的脑袋。



第一个记忆点右侧小路的石壁可以破坏，里边有装有大量红魂的宝箱。第二个记忆点的分支，建议先走右边的道路为好。在山洞里消灭大量敌兵，出洞后坐升降机来到一个洞口前。（这里的守护者相当麻烦，所以还是用R1R1□的方法来和他们周旋）进洞后拉下开关立刻推（蓄力用脚踹，不然时间不够用）石块到里边踩着它上到上层，否则时间一到你将和地上的尸体一个下场。在最高点取得阿芙罗狄蒂的项链（Necklace of Aphrodite），出洞口向右走进入另一个洞口。转动吊桥跳到对岸（要转过一些），出洞打败几个牛头怪，再从旁边的梯子下去，滑下绳索进到一个洞中，深处的项链要解开一个拼图的谜题才可以得到。中央的转盘可以改变石块的方向，拼图完成后获得赫拉的项链（Necklace of Hera），左侧高台上还有不少宝箱可以拿。出洞走右侧的梯子攀岩返回。



在石像前把两个项链安置好，这里右侧的小路可以到达一个山洞内，里边的水池通向山间的喷水池，那里宝箱内有大量的红魂。

建筑师之墓
The Architect's Tomb

虽然奎托斯过去的记忆都被抹杀了，可是记忆的某些片断时常会浮现出来，那是噩梦般的回忆。奎托斯成为阿瑞斯的走狗后，他已不能放下手中的屠刀，无休止的屠杀就是他的全部。但他很快会发现，为了那场战役的胜利，他所付出的代价远远超出了他的想像。

一天奎托斯接到了一个任务，一个村子居然有供奉雅典娜的祭坛。阿瑞斯指派奎托斯袭击那个村落，奎托斯带着他的部队对村里无助的村民进行着疯狂的屠杀，他们没有放过任何一个人。

"奎托斯，你要小心，那祭坛内蕴藏的危险比你想像的要大。"祭司在提示着奎托斯。无法压抑自己杀戮的欲望，奎托斯冲进屋内……

等奎托斯再次清醒的时候，他发现自己跪在地上，眼前是妻子和女儿的尸体。确实，这个代价比他想像的要大。

"阿瑞斯，你将为那晚付出代价！"奎托斯现在坚信，只要找到潘多拉魔盒就能打败阿瑞斯。

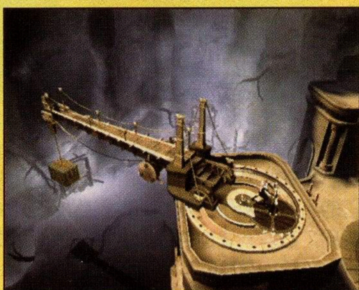
从断桥上方的绳子跳到另一边来到建筑师之墓前。跳过滚动的齿轮到另一侧，打开建筑师之墓的闸门一共分三步。第一步，从右侧闸门上到屋顶，把吊车摇到裂缝的上端，放下石块砸开地面，下到下层把女神像推到砸开洞中

的机关上。第二步，返回屋顶再把吊车摇到右侧机关的上方，放下石块压住机关。第三步，返回对面踩下记忆点旁的机关，接着要赶在闸门关闭前快速跳过齿轮进入墓中，观察齿轮的运动规律多试几次吧。

进入墓中扯下建筑师的头颅打开骷髅门。消灭传送带上所有的敌人之后才能继续前进，应该优先干掉弓箭手。使用两次“哈迪斯的军团”就可过此部分，不建议使用“波塞冬的愤怒”，那样会被传送带带到两侧而受到伤害，两侧的平台不能停留太长时间，喷出的火焰可是一击致命的。

冥界之路
The Path to Hades

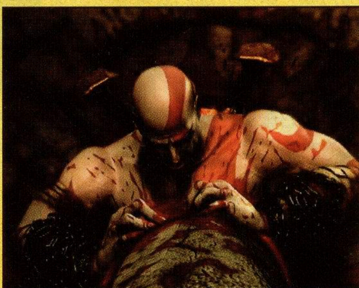
经过了一千年，潘多拉魔盒终于被解放了，奎托斯掌握了击败阿瑞斯的关键。但是奎托斯低估了神的力量，远在雅典的阿瑞斯得到了奎托斯取得魔盒的消息。“斯巴达人，你找到魔盒了吗？哼，可是你大限已到，我的斯巴达人，我会目送你到达冥界，你将永世不得超生。”阿瑞斯随手抄起一块石柱向着奎托斯掷去。



虽然奎托斯已经足够强大，但他毕竟还是人类，在没有潘多拉魔盒的帮助下他还不足以同神抗衡。石柱穿过奎托斯的身体把他钉在墙壁之上。生命随着血液慢慢地流失，但是那噩梦般的回忆却越来越清晰起来，即使是失去生命也无法忘记妻儿的鲜血从自己手中滴落……

伴随着身后祭坛冒出的熊熊大火，奎托斯终于明白这一切都是个骗局，而他真正的敌人就是战神阿瑞斯。奎托斯妻儿尸体的灰烬将永远附着在他的皮肤之上，这个诅咒是他永远摆脱不掉的梦魇。

阿瑞斯带走潘多拉魔盒的那一刻，奎托斯的灵魂也追入冥界。坠入诅咒之河也就意味着彻底的失败，而在奎托斯脑子里从来没有“失败”这个字眼儿。他抓住了悬崖边上挣扎着的一个家伙爬了上来，而那个被奎托斯踢下悬崖的还是那个倒霉的船长。他必须返回地面完成他的使命——杀死战神阿瑞斯。



冥界的地形并不复杂，转动的柱子可以在上面跳跃前进来加快速度，注意不要被上面的刀砍中，后面会变速滚动的柱子要看好时机再通过。移动平台对岸骚扰的弓箭手用“宙斯的狂暴”或“哈迪斯的军团”来对付都可以，多用投技拿弓箭手丢米诺牛，这里魔法比较重要，所以见到米诺牛头上出现QTE提示后千万别犹豫。在山脚下解决所有的敌人就可以开始爬刀山了。这里比较考验耐性，不能急于求成，更不要盲目地按X加速，只有上方有大片开阔地才可以。接下来要消灭一定数量的守护者让平台一个个出现，敌人以两人为一组，所以还不是很难，（推荐打法：利用R1R1□的最后一下吹飞攻击来打，将敌人打倒后再连几下。注意前两下冲撞攻击最好不要打到敌人，不然吹飞的概率会下降）最终来到路的尽头爬上绳子。

最终决战

奎托斯没想到爬出地面居然看到了那个掘墓的老人，而自己爬上来的洞口正是之前老人挖的那个。“啊，奎托斯，没想到洞刚挖好一会儿你就爬上来了。”奎托斯正在吃惊之时老人先开了口。

“你到底是谁？”奎托斯依旧在惊愕之中。

“这是个有趣的问题，但现在你没有时间了，雅典城需要你。雅典娜知道怎样拯救人类，你要完成你的任务，诸神会宽恕你犯下的罪孽的。”还没等奎托斯再次发问老人就已经消失得无影无踪。不过现在的首要任务是击败阿瑞斯，顾不得多想的奎托斯冲进了已经残破不堪的先知神庙。

“父亲，看到你的儿子可以做什么了吗？你把宠爱都给了雅典娜，但现在我征服了她的城市，潘多拉魔盒也在我的手中，你说我用它来对抗奥林匹斯的众神如何？”阿瑞斯践踏在雅典城上质问着宙斯。“奎托斯，冥界也无法阻止你吗？父亲，这就是你能做的一切吗？找个无能的人类就来对抗战神阿瑞斯吗？”发现奎托斯站在身后的阿瑞斯继续对着天空狂叫。



趁着阿瑞斯大意之际，奎托斯重新夺回了潘多拉魔盒。封印了千年之久的魔力使奎托斯变得同阿瑞斯一样巨大。“我不再是那天向你乞讨的那个人了，阿瑞斯，你创造的魔鬼回来取你的性命了！”奎托斯与阿瑞斯展开了最终的决战。

神庙内敌人众多，不过到现在我们的武器也都升级完毕了吧，所以对付它们还是很轻松的。穿过神庙将迎来最终决战。

阿瑞斯　BOSS 1

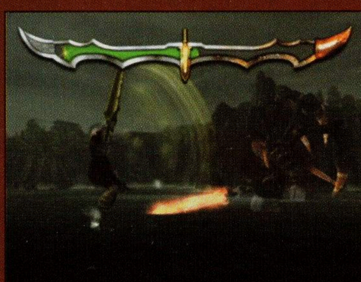


阿瑞斯的攻击手段很丰富，而且都是多段不易格挡，其中锤头攻击不能防御。所以用混沌之刃的远距离优势来采取游击战术比较轻松，尽量避免同阿瑞斯展开近战。不断攻击BOSS还可以打出不少蓝魂和绿魂，所以神力也不要吝啬，如果你的哈迪斯的军团已经升满级了的话一次能去阿瑞斯不少血。把阿瑞斯的HP打至近空后根据提示使用投技即可结束战斗。

影之奎托斯　BOSS 2

这里在高难度下简直就是噩梦。大量奎托斯的影子会不断攻击妻子和女儿，近身按○键可以用自己的HP来给她们补充体力，不过无论哪一方的体力为零都会GAMEOVER。后期出现的拿着阿耳忒弥斯之刃的影子一定要优先杀掉，神力“哈迪斯的军团”和“波塞冬的愤怒”能放就放，实在不行就发动神模式。

阿瑞斯　BOSS 3



被夺去武器的奎托斯抄起雅典娜的巨剑继续迎击阿瑞斯，巨剑的招式和阿耳忒弥斯之刃是一样的。这里奎托斯和阿瑞斯共用一个血槽，不要给阿瑞斯任何翻盘的机会。阿瑞斯的近身火球不能防御，被击中硬直时间很长，并会遭到追击，所以近身时要时刻准备翻滚回避。 石柱攻击和哈迪斯的军团这两招使用翻滚也不是很难回避。找到破绽后马上反击争取拼刀的机会，拼刀胜利可以给他造成重创，然后阿瑞斯还会有一段硬直时间，马上上去补一套连击。如此几个回合就能解决他。



最终奎托斯战胜了战神。“奎托斯，不要忘了，你快死的时候是我给了你新生……”阿瑞斯似乎是在求饶。

“是的，我不会忘记的，永远！”

“其实我是为了使你成为伟大的战士……”

“那么，阿瑞斯，你成功了。”奎托斯用巨剑结束了战神的生命。

奎托斯帮助雅典娜和诸神除掉了阿瑞斯，他所犯的一切罪孽也被诸神宽恕。“奎托斯，我们答应的是你成功后宽恕你所有的罪孽。但是你心中的罪恶无论是神明还是人类，都不能帮你消除。”雅典娜依然面无表情。噩梦继折磨着奎托斯，“连诸神都抛弃了我，现在连一丝希望都不复存在了。”十年的噩梦就要这样终结了，奎托斯纵身跳下了悬崖……

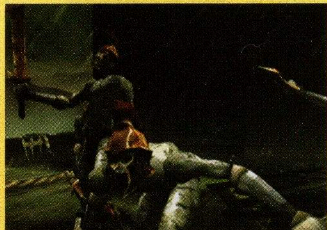
然而诸神没有让奎托斯如愿死去，他们另有打算。“神明不会抛弃帮助过他们的人，你不会就这样死去的。奎托斯，你杀死了阿瑞斯，现在奥林匹斯的神位有了空缺，我们需要新的战神，而你是最佳人选。踏上通往奥林匹斯的台阶吧，你的旅程即将结束，从现在开始你就是新的战神了。”

通向GOD之路

在GOD难度下敌人的数量和攻防都有很大程度的提高，一个不小心就连小兵都能置你于死地。下面我们具体分析一下每种敌人的打法，希望为大家的GOD之旅提供一些帮助。

骷髅兵

虽然是游戏热身的杂兵，但在GOD难度下依然可以让你立刻失去游戏的动力。对付这类杂兵，最好的应对方法就是直接投技，将抓住的杂兵丢向身边的敌人，这样一下就可搞定。



强化骷髅兵

攻击方式分两种：

1.普通旋转攻击
2.身上发出蓝光后旋转攻击

此类敌人一般是4～5个成群出现。对于这类杂兵，不能直接上去投技。需要先将他们打昏后，才会出现投技提示。一般利用□□△来打，注意防御就行。下面为大家介绍对付此类敌人的安全打法。先将敌人浮空，(之前怎么连看个人喜好)蓄力按住△空中点三下□，然后按○进行空中投技。对付这类杂兵，可一直使用空中投技直到将其杀死。

美杜莎

攻击方式有三种：

1.快速撤退后的扫尾攻击
2.快速撤退后的突进攻击
3.使用石化光线

1和2只要听到怪叫声后，就可以防御了。需要注意的是它的石化攻击，一旦被照射三秒以上就会被石化，不过好在石化状态可以解除。如果在美杜莎攻击之前还没挣脱的话，受到攻击就会OVER。(空中被石化的话，就算OVER)如果被照射过超过两秒，可以利用翻滚来取消之前的照射时间。利用空中无限投技，可以无视它的所有招式。空中投技的时间和牛头差不多，从地面弹起后，再按○。

遁地骷髅

攻击方式为遁地后的黑影。看到其遁地并且向自己过来时就应该防御了，靠近后的上窜攻击以及劈下攻击都具有判定。等它上来就可以用投技攻击，不过威力不大。打它们不要犹豫直接用浮空后的空中连续投。



链球独眼怪

攻击方式有三种：

1.原地砸地攻击
2.将手中的球抛向奎托斯
3.拿球冲向奎托斯

对于它，我们也要采用牵制打法。利用空中连击也是可行的。打到一定程度后出现QTE。

镰刀兵

此类敌人很难找到其反击时间以及方式。一般遇到此类敌人直接用浮空技将其打上天，然后用空中投技将其打昏。一般都需要两次QTE才能解决。

怪鸟

攻击方式有两种：

1.怪叫后俯冲攻击
2.在空中丢炸弹下来(后期的强化版会)

听到怪叫后翻滚即可，一般用□□△来打。对其按○是将敌人踩在脚下撕碎，没有红魂拿，不推荐。

骷髅弓箭手

攻击方式分两种：

1.近距离弓攻击
2.距离弓箭攻击(随着难度的增加弓箭的数量会有所增加，还会附带爆炸攻击)

对付他和之前的骷髅兵一样。直接用投技，然后丢向身边最近的敌人。

米诺牛

攻击方式只有四种：

1.玩家过于靠近后被其防御反击，(不损血但会产生硬直)然后再砍
2.横向三连砍
3.使用冲击波(链锤牛头)
4.冲撞(蓝色皮肤的牛头)

对其一般使用□□△的战术，不过耗时比较长。所以依然寻找高浮空的打法。对牛头的空中投技是将其摔下地面。对于它，我们也可以用无限空中连投。不过要自己算好时间，当牛头摔到地上再次弹起时候就是第二次投技时间。一般使用三次，即可将其消灭。

地狱三头犬

攻击方式有两种：

1.连咬
2.火球三连击

即使被火球攻击打到损血也比较少，可以无视但不能太过接近它，不然它会发动连咬。用浮空技可以轻松将其浮空，然后再接空中无限投技，时间大致和之前的牛头一样。



潘多拉守护者

整个流程中最为麻烦的敌人。一般以防御反击为主，长时间不主动攻击，会用上来抓奎托斯的投技。守护者比较容易浮空但不太容易对其进行空中投技。地上可以直接对其实行投技，不过未损血的情况下，即使对他用投技也无济于事。推荐用R1R1□的大面积吹飞技后，再接几下普通攻击。注意在吹飞技未出来前最好不要打到他，不然它会有很高的几率使用回避。

人马战士(哈迪斯的挑战)

攻击种类丰富且威力大。他们平时会使用弓箭攻击，离近了会使用三连击，有时会释放无法防御的地面魔法攻击，在GOD难度下是非常棘手的敌人。

推荐打法：绕着中间的血泉利用□□△来慢慢和它们磨，它们自己还会鬼打鬼。等其全部出现第一次QTE后再将其骗到魔法结界中利用魔法将其杀死。如果中途它们使用魔法攻击的话可以跳到血泉里中断他们的攻击。

许德拉(正体)

攻击方式比较简单。只要躲在桅杆后面即可躲过它所有的攻击。

推荐打法：站在BOSS正前方，等其后扬咬下来的时候，跳起释放“波塞冬的愤怒”接三下□一下△落地后连五下□一下△。这样可以在一次攻击达到最大伤害值。重复三次即可打出第一次QTE。打晕BOSS后连按○让它撞桅杆。

哈迪斯的米诺牛

此战分平台战和地上战，下面分别解说上层和下层的区别。

上层：

攻击方式：

1.右手拍平台，不可防御，需跳起回避。握拳砸平台，可防御。
2.左手横抓，投技不可防。在即将抓过来的时候可以用二段跳回避，并且进行空中反击。
3.双手一起攻击。可防御，也可以利用二段跳来回避其攻击。(等其发动攻击后再起跳)
4.身上打出洞后，会向后跳然后快速冲过来，这个时候也需要用二段跳来回避平台上溅起的铁水。
5.除砸拳攻击外，其他攻击招式都可以利用2段跳来回避，并且在空中进行反击。推荐空中L1+△来打。

下层：

相对于上层来说，下层攻击方式虽多，但是站在特定位置就可以让其只出一招攻击方式，在攻略时间上也相对会变快。

第一形态：

站在BOSS左手边，其攻击方式为砸地后再接喷火攻击，第一下没防御住的话，后面的喷火攻击肯定防不住，不过可考虑用魔法的无敌时间来回避。站在BOSS右手边，BOSS只会前方小弧度抓奎托斯，提前防御即可。站在BOSS中间，它会用牛角来攻击，插入地面时的过程有攻击判定，拔起时也有攻击判定，中间攻击间隙可自行组织连击。过于离开BOSS后，它会使用前方半弧喷火攻击，防御即可。

第二形态：

多了个右手蓄力攻击。此攻击不可防御，如果看到其右手发红就需要用魔法的无敌时间来扛。

第三形态：

还是右手，也是魔法攻击，不过只是在前方画一道弧线，也是不可防的，需用魔法来回避。第二形态和第三形态只要不太过接近BOSS它就不会使用。(最好把BOSS骗出来一点后再攻击其右手)如果没魔法的话就回上层打。

在下层打前两个状态基本可在两分钟内解决战斗，主要注意第二形态和第三形态新加的招式。推荐站在BOSS右边利用□□△和防御反击来打，或者利用 □△△△来打。

回上层拉下开关后，BOSS再次冲过来时提前跳下平台利用空中R1+△来打，这样可以在落地之前就打出一个洞。如此循环直到将其铁衣打爆，发动最后一下机关即可消灭此BOSS。

阿瑞斯

第一战：

作为最终BOOS，丰富的攻击手段自然是不能少的，下面为大家一一分析：

1.斧头攻击，速度快，可防御。过于靠近还会使用锤子攻击，第一下不可防并且会接火焰喷射攻击，这招可防。

2.剑阵攻击，距离长，速度快。一般攻击两次。跳到空中丢火球这招可以用宙斯的狂暴来中断。

3.清楚BOSS的攻击方式后，我们可以切换成"阿耳特弥斯之刃"来和其周旋。当BOSS体力所剩无几的时候会出现QTE，成功后进入下一部分。

推荐打法：上来就利用"哈迪斯的军团"打上阿瑞斯几下。等其反击后，立刻发动神模式，如果此时"哈迪斯的军团"消失了就再放，等神力用完BOSS基本就搞定了。

第二战：

GOD难度下最难的部分，还好上有政策下有对策。上来的敌人用投技直接将他们杀死，妻子任由影子去砍，只要保证妻子不被砍死就可以。等妻子快被砍死时开始释放"波塞冬的愤怒"，连续释放直到所有魔法全





部用完。魔力用完后发动神模式，先来个"哈迪斯的军团"，再连续释放两个"波塞冬的愤怒"，然后再释放一个"哈迪斯的军团"。在神力消失之前发动最后一下"波塞冬的愤怒"，此时敌人都在天上，我们可以安心去给妻子加血了。如果神力槽还未加满的话可以让影子再砍几下妻子，（妻儿受到伤害和给她们回复体力时，奎托斯的神气槽会快速恢复）神气槽满后再次发动神模式即可结束战斗。

第三战：

1.普通连斩，可防御，发招前他会吼叫，此时是最佳攻击时间。

2.召唤石柱，利用侧滚即可回避掉，当BOSS发动这招前可用R1冲刺攻击踏血，然后再考虑回避。

3.近身后火球攻击加剑阵。火球攻击不可防，只有回避。有时BOSS会在这套连击前加幽灵军团，虽然可以防御但后面的火球加剑阵攻击则需要看准时机回避了。

推荐打法：多利用R1的冲刺来迅速拉近距离，等BOSS防御后使用□连按和他拼刀，拼刀成功后的损血相当可观，建议多用。

神之挑战

挑战过程中如果中途退出，下次再打依旧从第一关开始。

MISSION 1



任务：将八个敌人打下平台
限制：不能直接打死
时间：60秒
神力：无
推荐打法：换阿耳特弥斯之刃，当敌人在场地边缘时。按R1利用冲刺攻击将敌人直接卡下去。

MISSION 2



任务：限定时间内消灭平台上的敌人
限制：无
时间：115秒
神力：所有类型，但均为LV1
推荐打法：利用混沌之刃的R1R1□直接将杂兵打飞出平台。中间的骷髅弓箭手利用冲撞即可杀死。如果后期时间不够可使用"哈迪斯的军团"来帮助攻击。（怪鸟不算在内）

MISSION 3



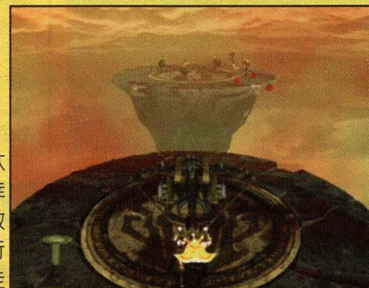
任务：限定时间内打碎所有罐子
限制：无
时间：20秒
神力：无
推荐打法：本关罐子的分布比较分散。初期可以到场地中间利用混沌之刃的L1+○（蓄力）来打碎大部分罐子。其余的罐子可以用R1R1□来打，不但能赶路，还可以打碎罐子，比较零碎的可以用□来攻击。

MISSION 4



任务：杀死四头米诺牛
限制：不能杀死一旁的杂兵
时间：无
神力：所有类型，但均为LV1
推荐打法：本关最让人头疼的就是杂兵。如果保守地一下下打米诺牛，那需要很多时间。下面为大家推荐一种比较快的方法。上来直奔米诺牛，利用混沌之刃的L1+X直接将米诺牛浮空，然后利用空中无限投技，三下就能将其摔死。

MISSION 5



任务：用弩车消灭所有敌人
限制：不能杀死中间的人类
时间：无
神力：LV1的美杜莎和波塞冬
推荐打法：对面场地中一共有六个杂兵和三个人类，如果不幸射中人类的话就要从新来过。敌人和人类都按照顺时针的方向行动。最佳的开弓时间就是敌人走到2点钟的时候。当敌人走到6点钟的时候正好命中。

MISSION 6



任务：限定时间内到达指定平台
限制：无
时间：35秒
神力：无
推荐打法：此关为跳跃关卡，不过在跳跃的平台上会有骷髅弓箭手阻碍我们。跳上敌人所在的平台后抓起它们丢向下一个平台上的弓箭手。射过来的弓箭没有直接防御掉的话，会在一定时间内发生爆炸，此时如果跳起的话会有一定几率被炸下去，这点一定要注意。最后两个平台速度比较快，一般等倒数第二个平台开始移动后再跳。

MISSION 7



任务：限定时间内消灭所有敌人
限制：无伤
时间：90秒
神力：LV1的美杜莎和宙斯
推荐打法：本关最大的难点是，杂兵的攻击不会因为我们的攻击产生硬直。所以建议用□□△在远处磨，并利用翻滚来回避。如果敌人过于靠近可用R1R1△先拉开距离，然后回头攻击。（效果和□□△最后一下类似）也可利用□△△△的超大威力来打，需要注意的是在最后一下没有出现前最好别打到杂兵。

MISSION 8



任务：消灭所有敌人
限制：无
时间：无
神力：无
推荐打法：所有挑战中时间最长的挑战，不但是毅力的考验更是对操作的考验。此关要面对上百的杂兵和众多的高级美杜莎。好在美杜莎的石化光线敌我不分，可以利用这点轻松杀死场上大量的杂兵，杂兵还会出绿魂以补体力。初期美杜莎一般都是四条同屏出现，只有到快结束时才会变成三条同屏。此关最重要的就是如何合理地杀死美杜莎和边上的杂兵。

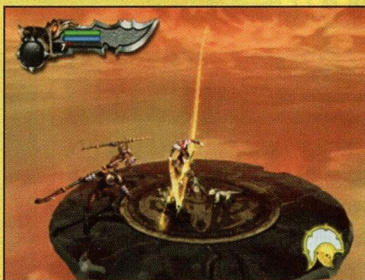
下面为大家推荐几套连续技，以供参考：

R1R1□，利用最后一下吹飞技，直接将美杜莎打到场地外。（大范围吹飞技使出后立刻用翻滚以确保不被石化）

R1R1△，最后一下浮空技即使是正在释放石化光线的美杜莎也能将其浮空。

□△△△，使用这套连击的前提就是场上没有美杜莎使用石化光线并且人物靠近场地边缘。

MISSION 10



任务：到达最上方的平台
限制：无
时间：无
神力：无
推荐打法：看似是最难的一关，其实不然。跳上平台后需要不断杀死敌人才能让平台上升。平台上会出现两种敌人，一种是以敏捷著称的守护者，一种是特别麻烦的地狱三头犬。平台非常小，并且守护者的攻击频率比较高，所以建议采用R1R1□的大面积吹飞技直接将其打下平台。需要注意的是前两下攻击最好不要打到敌人，不然它们会发动连续攻击，吹飞技对连续攻击无效。如果被杂兵打到边缘的话可以抓起身边最近的小狗丢向敌人，这样可以让自己回到平台中间。（投技过程中我方是无敌的）







MISSION 9



任务：限定时间内消灭四个巨人
限制：LV1的美杜莎和宙斯
时间：150秒
神力：无
推荐打法：四个巨人都是一个一个出现的，不过随同一起出现的还有两个守护者。打法基本和MISSION 8类似，利用R1R1△一边逃一边反击，也可以在场边利用□△△△来打巨人，这招对巨人相当管用，没几下就可以打死，并且不需要上前发动投技。守护者尽量不要去打，不然其反击相当麻烦，多用浮空技来减缓其攻击频率。

隐藏要素

本作的隐藏要素非常厚道，不过大多数都是制作花絮，在标题画面的TREASURE选项中确认开启或观看。其中最有用的就是那五套隐藏的服装，下面为大家一一解说各个要素的开启条件。

隐藏要素	出现方法
CREDITS	任何难度通关
DELETED LEVELS	任何难度通关
HEROIC POSSIBILITIES	任何难度通关
VISIONS OF ANCIENT GREECE	任何难度通关
MONSTERS OF MYTH	任何难度通关
THE BIRTH OF THE BEAST	任何难度通关
GOD MORE	任何难度通关
CHARACTER GRAVEYARD	任何难度通关
CHALLENGE OF THE GODS	任何难度通关
IN-GAME MOVIES	任何难度通关
A SECRET REVEALED	以SPARTAN难度通关
THE FATE OF THE TITAN	以SPARTAN难度通关
ADDITIONAL COSTUMES	通过CHALLENGE OF THE GODS全部关卡
ARES ARMOR	以GOD难度通关
SECRET MESSAGE 1	以GOD难度通关
SECRET MESSAGE 2	打碎战神宝座前的两座雕像

CHALLENGE OF THE GODS

战神十挑战，通过后就能使用隐藏的五套衣服，开始新游戏前可以进行服装的选择。

服装	攻击力	防御力	体力回复	魔力回复	经验
Chef of War(厨师装)	100%	100%	150%	300%	100%
Bubbles（潜水员装）	50%	100%	300%	150%	100%
Tycoonius（黑社会装）	200%	25%	100%	100%	400%
Dairy Bastard（奶牛装）	50%	100%	200%	200%	200%
Ares Armor（阿瑞斯装）	200%	400%	200%	100%	200%

以上数值是和原服装对比后得出的数值。

SECRET MESSAGE 1

通过GOD难度后的奖励，其实只是一个长途电话号码而已。

SECRET MESSAGE 2

打碎战神宝座前的两个雕像，需要用5级时的L1+○，需要打上上百下。打碎后同样是电话号码。





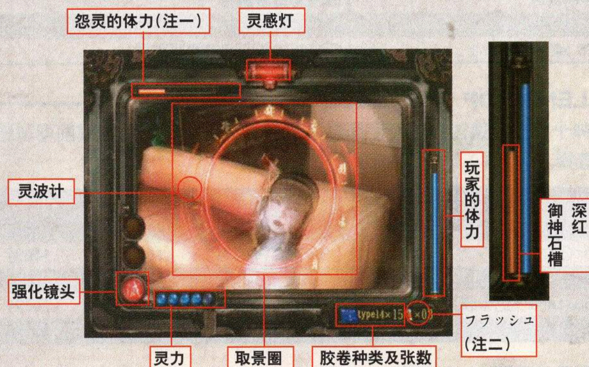
基本操作

键位	普通状态下	拿起射影机时	地图状态下
十字键	移动	切换使用胶卷(←/→)	移动光标
○	调查/决定	普通拍照	扩大/缩小
□	发动各角色特殊能力	发动各角色特殊能力	—
△	拿起射影机	放下射影机	—
×	跑/取消	按住的同时操作左摇杆能够快速移动镜头	退出
SELECT	暂停	暂停	—
START	进入状态菜单	进入状态菜单	—
L1	进入手帐菜单	进入手帐菜单	切换地图
R1	—	普通拍照	切换地图
L2	进入地图画面	切换强化镜头（得到装备机能“换”后）	—
R2	—	切换强化镜头（得到装备机能“换”后）	—
左摇杆	移动	移动镜头	移动光标
右摇杆	控制手电筒	移动	—
L3	—	推近镜头（得到装备机能“扩”后）	—
R3	—	拉远镜头（得到装备机能“扩”后）	—

零 刺青之声	Tecmo	AVG
PS2 零 刺青ノ声	2005年7月28日	日版
1人	390KB	6800日元
无对应周边		

完全系统指引

镜头画面解释



注一：得到装备机能“测”才能看到怨灵的体力　注二：第六刻事件发生后方可使用

存档方法

游戏中，在蓝色灯笼(噩梦世界)或是黑泽怜房间桌上的射影机前按下○键便会进入SAVE画面。本作的SAVE画面中共有5个存档位置，而这些存档都会归在一个文件档案中。另外，游戏的记录只能储存在记忆卡插口1中，而相册的记录则对应两个记忆卡插口。



小秘密　在游戏中举起镜头，一段时间不做任何动作的话，画面上就会出现灵异现象。这也是“《零》系列”的传统了，可不要被吓着了哦。

小秘密　除了浮游灵、地缚灵之外，游戏中还经常会出现一些诡异的现象。例如深红房间中的娃娃头发会随时间变长，暗室外面墙壁上的水渍会慢慢变成一张人脸等等。感兴趣的朋友不妨在游戏中多注意一下。

流程指南

本作的故事是在黑泽怜的梦境与现实间交替进行的。当在噩梦世界中达成特定条件的话怜便会惊醒，此时一般处于白天(部分时候是晚上)，在房间内完成剧情后时间会转换为晚上，然后在床边选择睡觉便可以回到噩梦世界继续进展游戏了。

注：在噩梦世界中有时会拍下一些不清楚的照片，当醒来的时候会提示获得“古びたフィルム”，前往一楼的暗室可以将这些照片冲洗出来，然后将这些照片交给深红让其进行调查。等到下一次剧情回到现实世界的时候便可以从深红那里得到调查的结果了。这些调查报告有一部分对游戏的进展没有用处，但却有助于玩家更深地了解本作的世界观。

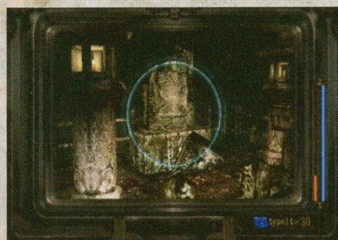


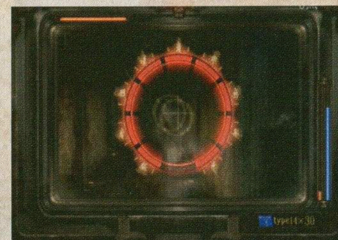


摄影指南

通常拍摄

在噩梦世界中进行探险时，如果右下角的灵感灯颜色发生改变，或者画面中出现嘈杂效果就证明有灵出现了，蓝色代表附近有地缚灵、浮游灵等非战斗系灵，红色则代表怨灵已经出现(不过有些怨灵会在某一阶段以浮游灵形式出现，此时虽然亮的是红灯，但它们也是不会发动攻击的)。灵感灯越亮便代表你所面对的方向及距离与灵越接近。普通状态下灵感灯会出现在画面的右下方，而镜头画面时则会出现在画面正上方。玩家应该时刻注意灵感灯的颜色，因为有些浮游灵只会出现短短的几秒钟，如果不及时拍下它的的话就只能等下一周目才能将其收入“灵LIST”中了。当拍摄浮游灵和地缚灵时，需要当灵出现在你的镜头里并且光圈呈现绿色时按下快门才能将这个灵收集下来。但事情并非绝对，也有一小部分灵是需要你及时抓拍的，具体情况就要看玩家对突发事件的反应速度如何了。



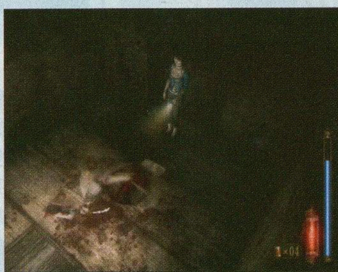


战斗要点

抓准时机

在战斗时，当怨灵出现在你的镜头里并且光圈呈现黄色或红色时按下快门都可对其造成伤害，不过后者威力远大于前者，所获得的点数也会相应增加，而只要保持怨灵一直出现在镜头之内就可以进行自动蓄力(只要不放下相机蓄力就不会消失)，蓄力越多威力越大，而随着相机的强化，蓄力的速度及威力也会得以提升。

感应怨灵



战斗时灵感灯的作用尤为重要，当怨灵从画面上消失时，玩家应该及时将身体转到灯感应最亮的方向，因为怨灵是必定会从那个方向出现的。不过，在游戏中许多怨灵都会瞬间移动，这就要求玩家必须了解每种怨灵的大致行动方式，这样才不至于手忙脚乱。

FATAL FRAME

一般来说，在敌人接近并即将对你展开攻击的一瞬间是拍照的最佳时机，而当灵感灯急速闪现红波时按下快门更会形成威力最强的“FATAL FRAME”。此外，当发出“FATAL FRAME”时，不要放下射影机，继续将镜头对准怨灵，几秒钟后画面上会再次急速闪现红波(得到追加机能“瞬”后)，及时按下快门的话便会形成二连拍，在前作中最多可达成三连拍，而在《刺青之声》里，只要敌人不被打进墙壁或操纵角色被障碍物挡住视线的话便可以一直连拍下去。在本作中，“FATAL FRAME连拍”掌握得好的话会对战斗极为有利。

特殊射影一览

在对怨灵进行射影时，只要满足特定条件的话就会发生特殊射影。特殊射影不会对攻击力造成影响，但会获得点数的加算。游戏中共有12种特殊射影，达成的话会在画面左上角显现出来，如果同时达成几种条件的话射影点数会叠加。如果想要以普通胶卷射影获得大量点数的话，就应该善加利用特殊射影。

特殊射影的种类及条件

特殊射影	达成条件
CORE SHOT	在怨灵位于镜头中央的时候进行拍照
CLOSE SHOT	在怨灵位于近距离的时候进行拍照
MAX SHOT	灵力蓄积到最大时进行拍照
ZERO SHOT	在灵力蓄积到最大的情况下进行“FATAL FRAME”拍照
BOOST SHOT	利用强化镜头拍照，或者发动深红的“重”能力拍照
DOUBLE SHOT	一次攻击到两个怨灵
TRIPLE SHOT	一次攻击到三个怨灵
JUST KILL	当拍照造成的伤害值与怨灵剩余的HP等同时便可达成
OVER KILL	当拍照造成的伤害值大大超过怨灵剩余的HP时便可达成
SPECIAL KILL	利用ZERO SHOT击败怨灵
DOUBLE KILL	一次攻击击败两个怨灵
TRIPLE KILL	一次攻击击败三个怨灵

灵的种类

灵的种类	
怨灵	所有会攻击玩家的灵
浮游灵	徘徊在尘世中的无害的灵，将其拍摄下来便会得到一定的点数
地缚灵	只停留在特定的地点的无害的灵，将其拍摄下来便会得到一定的点数
封印灵	将门或其他地方封印起来的灵，向其拍照后会获得提示，然后按提示完成便可解除封印(画面上会显示草人被烧掉)。

随机怨灵出现条件

如果在1分30秒～2分30秒以内没有遭遇怨灵的话，在开门或者拿起射影机时会有可能出现怨灵。而如果在此情况下逃到其他房间的话，怨灵还有可能连锁出现。



▲在任务模式还没有出现前，随机怨灵是我们在一周目时尽量赚取点数的最佳选择。底片及体力不够的话不妨先回现实世界一趟再回来挑战。

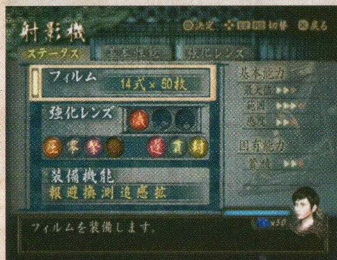
零 强化系统

本作依然可以通过除灵(或拍下浮游灵)得到的点数来强化射影机的基本性能和强化镜头(深红无法获得强化镜头)，不过这次并不需要在《零 红蝶》中出现的念珠的辅助，而是可以直接进行强化。三位主角可强化的基本性能有所区别，而且需要分别进行强化，这就使得本作强化起来有些难度，即使通关也无法将所有人能力都加满。

基本性能

基本性能	
最大值	影响蓄积灵力的最大值
范围	拍照范围扩大
感度	灵力蓄积速度和射程距离增加



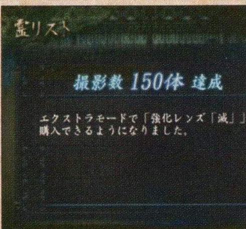


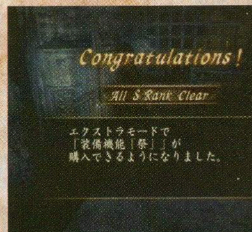
全强化镜头一览

随着游戏的进展，玩家能得到各种强化镜头。只要装备后使用便能对怨灵产生种种特殊的效果。使用强化镜头需要消耗蓄积的灵力，而不同的强化镜头需要耗费的灵力也不同。与基本性能一样，强化镜头也可以使用拍照获得的点数进行能力的提升。

镜头	获得人物	入手时间	入手地点	作用	灵力
迟	黑泽怜	第三刻	1楼 物置廊下	令灵的行动变得迟缓	1
	天仓萤	第五刻	2楼 座敷のある广间		
压	天仓萤	第五刻	1楼 土藏	普通拍照也可将怨灵逼退	2
刻	黑泽怜	第六刻	2楼 廊下を窥く座敷	攻击力增强，在“FATAL FRAME”下攻击附带“迟”效果	2
零	黑泽怜	第九刻	1楼 御帘の间(注)	攻击力增强，在“FATAL FRAME”下攻击附带“迟”效果	3
	天仓萤	第八刻	1楼 座敷牢		
击	天仓萤	第十二刻	1楼 人形の祭坛 东	消耗蓄积的所有灵力发出的一击，蓄积灵力越高力量越大	全部
贯	黑泽怜	第十三刻	3楼 吊り牢の间	发动期间内攻击力上升	2
	天仓萤	第十刻	1楼、围炉里の间		
灭	黑泽怜	NORMAL难度通关并且灵LIST拍照超过150体后购得		攻击力增强，在“FATAL FRAME”下攻击附带“迟”效果	4
	天仓萤				
连	黑泽怜	通过全部任务模式		可以进行连续拍照	1
	天仓萤				
封	黑泽怜	NORMAL难度通关		完全停止灵的行动一段时间	3
	天仓萤				

注：需要完成“解除箱庭を囲む回廊北面的门上的封印”这一步后才能前往御帘之间取得。





全装备机能一览

机能	入手时间	入手地点	作用
报	第一刻	1楼 阶段廊下	当可进行“FATAL FRAME”拍照时会发出声音提醒
避	第二刻	3楼 屋根里部屋	在灵即将攻击到的瞬间按下拍照键便可回避攻击
追	第三刻	1楼 映写室	自动追踪灵(需要距离比较接近)
换	第九刻	1楼 人柱の部屋	切换强化镜头(可同时装备3种，按L2/R2键在拍照状态下切换)
测	第九刻	1楼 仕切られた部屋(注)	显示灵剩余的HP
感	NORMAL难度通关后购得		可看到之前无法发现的灵
扩	NORMAL难度通关并且灵LIST拍照超过100体		追加镜头拉近拉短功能
无	NIGHTMARE难度通关		拍照时不耗费任何底片
祭	全部任务达成S级评价		在与怨灵作战时随时都是蓄力最满，无论何时怨灵出现在镜头中都可对其发动强力攻击，可无限使用灵力，深红的御神石のお守り能力可无限使用。

注：“测”的取得方法请参看攻略部分最后的“支线剧情2 生还的女子”

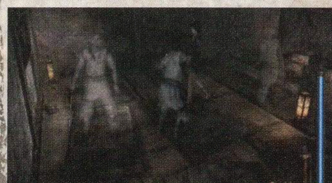
主角能力全解析

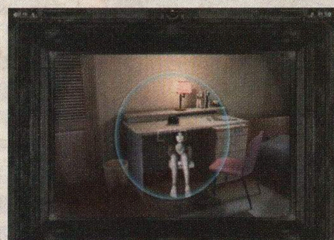
黑泽怜

作为真正意义上的主角，黑泽怜可以说是最适合初学者使用的一个角色。她各方面的能力都比较平衡，不过也没有什么突出的能力。在初期时，推荐优先重点强化感度，然后再将范围进行重点强化。

射影机基本性能

能力	初期等级	最高等级
最大值	LV1	LV4
范围	LV2	LV5
感度	LV1	LV4
可获得强化镜头		
迟、刻、零、贯、灭、连、封		





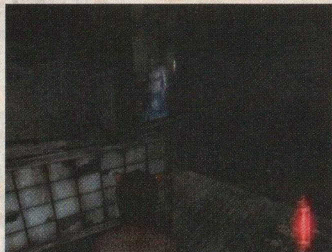
特殊能力 フラッシュ

可以暂时震退来袭的恶灵，如果是很弱的恶灵（黑影）的话则会直接令其消失。初期时可以使用4次，随着强化等级的提升可使用的次数也会增加，在任务模式中尤为有用。不过需要注意的是，也有无法震退的怨灵存在。



天仓萤

萤的灵力在三人中是最低的，所以与怨灵的战斗时间一般都会拖得比较长。不过他的防御力非常高，一般的攻击对他造成的伤害非常少，所以一般来说不用为他的安全感到担心。推荐只强化萤的感度，而将剩下的点数留给其他两位主角使用。



射影机基本性能

能力	初期等级	最高等级
最大值	LV0	LV3
范围	LV1	LV4
感度	LV0	LV3
可获得强化镜头		
迟、压、零、贯、灭、连、封、击		

特殊能力1 运动才能

在遇到某些挡住门或后面通路的柜子的时候，深红与怜必须要寻找其他的方法通过，而萤就可以直接利用自己的身体优势推开这些障碍，而在其推开之后，深红和怜再度进入噩梦世界之后也可以通行无阻了。此外，萤还可以在身处于社を封じた中庭的屋顶时直接跳到另一边的屋顶。

特殊能力2 隐藏

在遇到强大的怨灵时，萤可以躲避在某些障碍物后面，只要玩家不动，怨灵便不会感觉到萤的气息。等怨灵消失后便可继续行动了。不过在本作中隐藏并不实用，还不如直接逃跑算了。

雏咲深红

在三位主角中，深红拥有着最高的灵力以及最低的防御力。初学者在用她的时候也许会比较头疼，因为她一旦受到攻击便会被重创，而且深红也无法获得强化镜头，不过由于其灵力高的缘故，即使使用14式胶卷也能给敌人造成不小的伤害，而如果玩家灵活运用"御神石のお守り"能力的话，就会令难度骤然下降。推荐优先强化感度和最大值。

射影机基本性能

能力	初期等级	最高等级
最大值	LV2	LV5
范围	LV0	LV3
感度	LV2	LV5
可获得强化镜头		
无		



特殊能力1 御神石のお守り

借助御神石的力量，深红可以发动时间缓慢模式令怨灵的行动变得迟缓，在发动此能力的状态下，将更方便捕捉恶灵攻击的那一瞬间给其造成重创。当深红攻击到敌人或者受到攻击时，御神石槽都会增加，而随着强化等级的提升，发动的时间会更为持久，回复量也会提升。

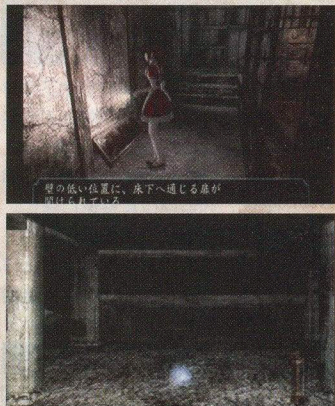
特殊能力2 重

当深红进行射影时，如果按住攻击键不放的话便可以再原来蓄积灵力的基础上再蓄积一圈灵力，如果两次蓄积全都满时再攻击恶灵的话就会对其造成双倍的伤害。随着强化等级的提升，蓄积的速度会得以加快。



特殊能力3 狭道通行

由于深红体格较小的缘故，因此她可以钻进其他两位主角无法进入的小道中进行探索。



道具说明

回复道具

每次进入噩梦世界后，玩家的身上都会有三个万叶丸（NORMAL难度下），用完后在现实与噩梦中往返即可令万叶丸再度回复为三个。所以建议平时不要使用御神水和镜石，留到终盘阶段再行使用吧。

道具	效果
万叶丸	HP回复30%
御神水	HP完全回复
镜石	HP完全丧失时自动完全回复，身上只能持有一个
祓いの灯火	第十刻之后登场，作用请参看注解



注：从第十刻开始，整个噩梦世界会被瘴气笼罩。此时画面会变为黑白，而除了部分场所外，"刺青の巫女"都会以极高的概率出现并对玩家紧追不舍，并且玩家对她的一切攻击都没有效果。只有取得祓いの灯火才能令画面再度回复为彩色（不过如果此时玩家依然在被"刺青の巫女"追杀的话，那就需要逃到安全场所后才能令其消失），但灯火只能燃烧一段时间，必须要及时取得新的灯火才能保证玩家的安全。另外，往返现实与噩梦会令用过的"祓いの灯火"再度出现。

胶卷

本作中共有五种胶卷存在，07式攻击力极弱，不过张数无限，一般用来拍摄浮游灵和地缚灵。另外可以获得的胶卷共有14式、60式、91式、零式四种，威力依次由弱到强，零式作为最强的胶卷，在游戏中只能得到十张左右，因此一定要用在刀刃上，最好让会遭遇强敌的角色捡取。





胶卷能力解析

胶卷	威力	装填时间
07式胶卷	最弱	慢
14式胶卷	较弱	较慢
61式胶卷	较强	快
90式胶卷	很强	最快
零式胶卷	最强	最慢

注：在每次回到现实世界中时，07式胶卷都会回复为50张，而14式胶卷会回复为30张。（NORMAL难度下）

流程攻略

◆基本路线 ★战斗 ◇非必须点

第一刻 征兆 ～シルシ～

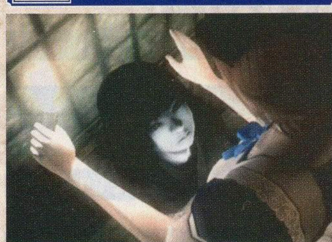
一 白昼梦
◆追逐优雨
★逃避"颜を隠した男"追杀

二 眠りの家［围炉里の间］
◆得到射影机

三 眠りの家［回廊］
◆通过墙上的小洞为里面出现的灵拍照
◆回到屏风处，对坐在地上的灵拍照

四 眠りの家［1楼 围炉里の间］
★与"彷徨う母娘"战斗

五 现实世界 黑泽怜家中



◆从深红那里得到萤的来信
◆来到优雨的房间，得到射影机
◆去暗室冲洗(现像)"古びたフィルム"
◆委托深红调查照片

六 眠りの家［2楼 阶段廊下］
◆向封印拍照

七 眠りの家［1楼 阶段廊下］
◆对出现在那里的灵拍照
◇得到装备技能"报"

八 眠りの家［2楼 阶段廊下］
★"彷徨う母娘"出现 *可以不用战斗

九 眠りの家［御连のある部屋］
◆调查蜷缩在墙角的红衣女子

十 现实世界 黑泽怜家中
◆调查放在厨房台子上的纸条
◆接电话 *准备出门或回2楼时发生

十一 眠りの家［御连のある部屋］
★与"生き残った女"战斗

十二 现实世界 黑泽怜家中
◆从深红那里得知泷川吉乃的事情

第二刻 狭间ノ家 ～ハザマノイエ～

一 眠りの家［御连のある部屋］
◆捡起地上的"角立て井筒の鍵"
★"生き残った女"出现 *可以不用战斗

二 眠りの家［1楼 阶段廊下］
◆使用"角立て井筒の鍵"开门

三 眠りの家［墓のある中庭］
◆向墓碑拍照

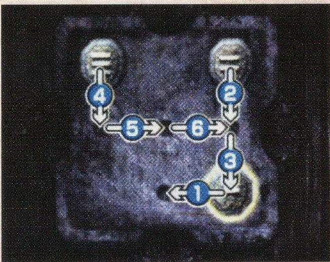
四 眠りの家［染みのある回廊］
◇拍摄从墙内伸出的手
★击败两个"白装束の男"
◆得到"眠り石(一)"

五 眠りの家［3楼 物置部屋］
◆使用"眠り石(一)"解密开门(如右图)

六 眠りの家［3楼 屋根里部屋］
◆得到"向かい桥の鍵"
◇得到装备机能"避"
★与"白装束の男"战斗

七 眠りの家［墓のある中庭］
◆使用"向かい桥の鍵"开门

八 现实世界 黑泽怜家中
◆接深红的电话
◆调查深红房间的桌子
◇去暗室冲洗胶卷
◇委托深红调查照片



第三刻 镇メ歌 ～シズメウタ～

一 眠りの家［钟の廊下］
★"白装束の男"出现 *可以不用战斗

二 眠りの家［映写室］
◇对放映机拍照
◇得到装备机能"追"

三 眠りの家［箱庭を囲む回廊］
◆对封印拍照
★"颜を隠した男"出现 *可以不用战斗
◇对御神木拍照

四 眠りの家［物置廊下］
◇得到强化镜头"迟"

五 眠りの家［回廊］
◆通过墙上的小洞为里面出现的灵拍照

六 眠りの家［人形の祭坛(东)］
◆取得"割り笹龙胆の鍵"
★与"巫女姿の少女"战斗

七 现实世界 黑泽怜家中
◆下楼与深红对话
◆从玄关那里拿到萤的信
◆去深红的房间与其对话
◇去暗室冲洗胶卷
◇委托深红调查照片



第四刻 祸梦 ～マガユメ～

一 冰室邸［绳の廊下］
◆取得射影机

二 冰室邸［大广间］
◆调查最里面需要解谜的门
★(返回途中)与"颜を隠した男"战斗
◆得到"似姿の面"
◆可以使用"御神石のお守り"能力

三 冰室邸［玄关］



◆向被封印的大门拍照
◆用"似姿の面"打开右边的门

四 冰室邸［いけすの间］
★与"发を梳かす女"战斗
◆得到"苍色ノ刻石"
◆按照"右上→最下→左下→右下→左上→最下"的顺序移动石头开门

五 冰室邸［绳殿间］
★与"绳の巫女"战斗

六 冰室邸［玄关］
◆玄关大门封印被解开
◆跟随少女指引一路前进

七 冰室邸［刺青の祭坛］
◆进入刺青の祭坛

八 现实世界 黑泽怜家中
◆来到深红的房间
◆在厨房台子上取得萤的信
◆调查优雨房间的桌子

第五刻 神隐 ～ミカクザ～

一 眠りの家［栅の廊下］
★避开"刺青の巫女"
◆追逐天仓零

二 眠りの家［着物の间］
◆调查梳妆台得到"柊のかんざし"

三 眠りの家［钟の廊下］
★避开"刺青の巫女"
◆打开东侧的门

四 眠りの家［2楼 座敷のある广间］
★避开"久世家当主"
◆得到射影机
◇得到强化镜头"迟"

五 眠りの家［1楼 座敷のある广间］
◆对封印拍照

六 眠りの家［着物の间］
◆对梳妆台前的"发を梳かす女"拍照
★被"发を梳かす女"发现 *可以不用战斗

七 眠りの家［座敷のある广间］
◆打开封印进入御の间
★"白装束の男"出现 *可以不用战斗

八 眠りの家［书库］
◆推开书柜，在右边祭坛上取得蝶の鍵
★避开"久世家当主"

九 眠りの家［栅の廊下］
◆用蝶の鍵打开天仓零进入的那扇门

十 皆神村［土藏］
◇得到强化镜头"压"
◆尝试与座敷牢中的零对话

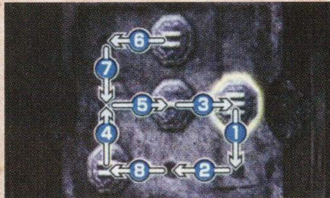
十一 现实世界 黑泽怜家中
◆来到优雨的房间，开柜后上天井调查
◆得到灵石收音机

第六刻 忌ミ柱 ～イミバシラ～

一 眠りの家［箱庭を囲む回廊］
◆对封印拍照

二 眠りの家［钟の廊下］
◆调查东侧的门(附近有血迹)

三 眠りの家［2楼 丸 のある玄关］
★与"巫女姿の少女"战斗
◆得到"眠り石(二)"
◆解开屋梁那扇门的谜题进入(如下图)



四 眠りの家［2楼 木像の间］
◆从地上小孔中向"仪式を行う女"拍照

五 眠りの家［钟の廊下］
★"白装束の男"出现 *可以不用战斗
◆打开东侧的门

六 眠りの家［1楼 座敷のある广间］
★与"刺青が刻まれた男"战斗
◆得到特殊能力"フラッシュ"

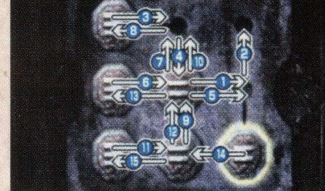
七 眠りの家［围炉里の间］
◆从东侧的梯子上去
◆用"割り笹龙胆の鍵"开门

八 眠りの家［阶下を窥く座敷］
◆得到"眠り石 三"
◇得到强化镜头"刻"

九 眠りの家［玄关］
★"白装束の男"出现 *可以不用战斗
★与"刺青が刻まれた男"战斗

十 眠りの家［1楼 阶段廊下］
★与"刺青が刻まれた男"战斗

十一 冰室邸［大广间］
◆用"眠り石(三)"解谜开门(如下图)



十二 眠りの家［布団の间］
★与"刺青が刻まれた男"战斗

十三 眠りの家［箱庭を囲む回廊］
◆打开北侧大门

十四 现实世界 黑泽怜家中
◆下楼接电话
◇去暗室冲洗胶卷

第七刻 浮狱 ～フゴク～

一 眠りの家［刺青の祭坛］
◆调查祭坛
◆对墙上祭祀的刺青拍照

二 眠りの家［座敷のある广间］
◆听到儿歌
◆钻过房间西侧的小通道来到地下

三 眠りの家［床下］
◇可以使用特殊能力"重"
★"四つん这いの女"出现 *可以不用战斗

四 眠りの家［人形の祭坛(西)］
◆得到"镇メ石 浅葱"
★与"巫女姿の少女"战斗

五 眠りの家［木像の间］
★"针を刺す女"出现 *可以不用战斗
◆向木像拍照

六 眠りの家［人形の祭坛(东)］
◆取得"镇メ石 鶸"

七 眠りの家［箱庭を围む回廊］
◆对人形の祭坛(北)的封印门拍照

八 眠りの家［2楼 木像の间］
◆从地上小孔中向"仪式を行う女"拍照

九 眠りの家［丸窗のある玄关］
★"巫女姿の少女"出现 *可以不用战斗

十 眠りの家［人形の祭坛(北)］
◆得到"镇メ石 群青"

十一 眠りの家［地下通路］
★"四つん这いの女"出现 *可以不用战斗

十二 眠りの家［人形の祭坛(南)］
◆得到"镇メ石 绯"

十三 眠りの家［大阶段］
★"巫女姿の少女"出现 *可以不用战斗

十四 眠りの家［刺青の祭坛］
◆按照"浅葱、鶸、绯、群青"的顺序放置石头
★准备离开时与"久世家当主"战斗

十五 现实世界 黑泽怜家中
◆与深红对话
◆取得厨房台子上的萤的来信
◆回房听磁带
◇去暗室冲洗胶卷
◇委托深红调查照片



第八刻 虚梦 ～ウツロユメ～

一 皆神村［座敷牢］
◇对牢中的零拍照
◆调查座敷牢的门

二 皆神村［着物の间］
◆取得"茗荷の铜键"

三 皆神村［围炉里の间］
★避开"刺青の巫女"
◆用"茗荷の铜键"开门

四 皆神村［双子の部屋］
◆得到"阴の键"和"阳の键"

五 皆神村［大广间］
★避开"绳の男"
◆依照红蝶引导逃出

六 皆神村［座敷牢］
◆用"阴の键"和"阳の键"开启牢门
◆得到"家纹风车"
◇得到强化镜头"零"

七 皆神村［土藏廊下］
◆用家纹风车解开谜题(左上2，右上1，左下1)
◆开门进入通道

八 皆神村［绳の御堂］
◆调查零消失的门
★与"绳の男"战斗

九 皆神村［らせんの廊下］
★逃脱"绳の男"的追杀

十 皆神村［土藏］
◆根据红蝶引导调查房门

十一 现实世界 黑泽怜家中
◆下楼接电话
◆取得厨房台子上的萤的来信
◆回房听磁带
◇去暗室冲洗胶卷
◇委托深红调查照片

第九刻 破戒 ～ハガイ～

一 眠りの家［箱庭を围む回廊］
◆调查北面的门
★与"颜を隐した男"战斗

二 眠りの家［染みのある回廊］
◆根据提示进入隐藏房间 *参照地图

三 眠りの家［人柱の部屋］
◆向地上的"自决した男"拍照

四 眠りの家［御连の间］
◇得到强化镜头"零"

五 眠りの家［箱庭を围む回廊］
◆北面的门解除封印
★与"颜を隐した男"战斗

六 社［社を封じた中庭］
◆靠近刻宫

七 现实世界 黑泽怜家中
◆下楼接两次电话
◇去暗室冲洗胶卷
◇委托深红调查照片



第十刻 刺魂ノ仪 ～シコンノギ～

一 眠りの家［着物の间］
★"发を梳かす女"出现
◇击败其得到"抚子の键"
◇用"抚子の键"可打开楼下的那扇小门

二 社［社を封じた中庭］
◆噩梦世界开始被瘴气笼罩

三 眠りの家［1楼 书物藏］
◆"窥き入む少女"出现
◆得到"家纹风车"

四 皆神村［双子の部屋］
◆使用"家纹风车"开门(右上1，右下2，左上2)

五 眠りの家［3楼 书物藏］
◆为"冲立の后ろの少女"拍照
◆得到"祓いの灯火"

六 社［3楼 社を封じた中庭］
◆跳到另一侧的屋顶

七 社［刻宫］
◆得到"刺魂ノ伪文书"
★与"针を刺す女"战斗
◆离开刻宫

八 现实世界 黑泽怜家中
◆与深红对话
◆去暗室冲洗胶卷
◆目睹深红唱儿歌的一幕
◇委托深红调查照片

第十一刻 终ノ路 ～ツイノミチ～

一 眠りの家［2楼 书库］
◆向祭坛拍照

二 皆神村［3楼 书物藏］
◆得到"戒ノ伪文书"
◆得到"祓いの灯火"

三 皆神村［围炉里の间］
★"绳の男"出现 *可以不用战斗

四 眠りの家［2楼 书库］
◆将"戒ノ伪文书"放入祭坛

五 眠りの家［明减する廊下］
★与"针を刺す女"战斗

六 眠りの家［吊り牢の间］
◆得到"砌ノ镜"

七 眠りの家［着物の间］
★看到"后ろに立つ少女"

八 社［刻宫］
★与"久世家当主"战斗
◆将"砌ノ镜"安置在台座上

九 奈落［奈落］
★与3个"巫女姿の少女"战斗

十 社［地下终ノ路］
◆追逐真冬
◆调查最里面的房门

十一 现实世界 黑泽怜家中
◆与深红对话

十二 冰室邸［绳殿］
★与"绳の巫女"战斗
◆追逐真冬 *或者原路返回，在绳の廊下的大镜子前发生剧情

十三 现实世界 黑泽怜家中
◆与萤对话
◆调查优雨房间的桌子得到磁带
◆与萤对话

第十二刻 戒ノ仪 ～カイノギ～经

一 眠りの家［箱庭を围む回廊］
★逃脱"刺青の巫女"的追杀

二 眠りの家［人形の祭坛(东)］
◆解开灯火谜题得到"刺青木 一"
★与"巫女姿の少女"战斗
◇ 取得强化镜头"击"

三 眠りの家［人形の祭坛(南)］
◆解开灯火谜题得到"刺青木 四"

四 眠りの家［着物之间］
★与"发を梳かす女"战斗

五 眠りの家［人形の祭坛(西)］
◆解开灯火谜题得到"刺青木 三"

六 眠りの家［人形の祭坛(北)］
◆解开灯火谜题得到"刺青木 二"

七 奈落［奈落］
★与"久世家当主"战斗

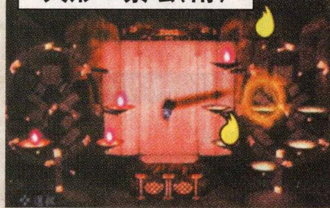
八 奈落［终ノ渊］
◆来到门附近

九 现实世界 黑泽怜家中
◆下楼调查萤睡的地方
◆听磁带
◆调查桌子上的灵石收音机
◆去深红房间将房中的梯子放下来
◆调查屋根里部屋

人形の祭坛(东)



人形の祭坛(南)



人形の祭坛(西)



人形の祭坛(北)



第十三刻 刺青ノ声 ～シセイノコエ

一 眠りの家［墓のある中庭］
◆追逐优雨

二 眠りの家［映写室］
◆得到"砌ノ镜の破片 五"

三 眠りの家［御神木の箱庭］
◆得到"砌ノ镜の破片 一"

四 眠りの家［御帘の间］
◆得到"砌ノ镜の破片 三"

五 眠りの家［3楼 吊り牢の间］
◆得到"砌ノ镜の破片 二"
◆得到强化镜头"贯"

六 眠りの家［木像の间］
◆得到"砌ノ镜の破片 四"

七 眠りの家［箱庭を围む回廊］
◆得到五块碎片后自动组成"砌ノ镜"
◆自动回到箱庭を围む回廊

八 社［刻宫］
★与"久世家当主"战斗
◆将"砌ノ镜"放入祭坛
◆打开最里面的门 *从此无法回头

最终刻 涯ノ深渊 ～ハテノフチ～

一 奈落［奈落］
◆调查吊り牢
★与3个"巫女姿の少女"战斗 *推荐一个个解决

二 奈落［终ノ渊］
★与"刺青の巫女"战斗

最终BOSS战法



久世零华共有三种攻击方式：1.飞上天空进行俯冲攻击，在其与怜擦身而过的那一瞬间便是攻击点；2.地面上走向怜进行直接攻击，等其即将攻击的一刹那便是攻击点；3.进行空间改变。这时时间会变慢，画面一片黑暗，怜只能看见面前几步远的地方，而在这种状态下无法对零华攻击，而被其击中的话便会一击必杀(镜石可以抵消一次攻击)，逃一段时间后便会重新回到原来的状态。建议平时最好在地图正中附近战斗，以免逃跑时碰到阻碍导致被秒杀。

结局二达成条件

首先要通关一次，然后在达成特定条件的情况下再接此存档通关一次即可看到结局二。(CG与结局一没有区别，但在片尾曲时闪现的画面会有所不同)

达成结局二的重点在第十刻。首先推开2楼阶段廊下尽头的柜子，从屋顶走到另一边进入"闭ざされた座敷"，然后打开地板下到围炉里の间与怨灵"发を梳かす女"进行战斗，胜利后得到强化镜头"贯"以及"柊の键"。来到2楼的着物之间调查梳妆台会得到"歌ト传说(原本)"、"萤に似た男性"以及"镜华の耳饰り"。

在完成以上条件后，第十二刻天仓萤便不会化成灰烬消失，而是陷入了沉睡中。之后通关即可看到结局二了。

零 支线剧情一览

支线剧情1 彷徨的母女 发生时间：第三刻

眠りの家［1楼 阶段廊下］
为"娘を探し彷徨う母"拍照
↓
眠りの家［墓のある中庭］
为"墓场に隐れる娘"拍照
↓
眠りの家［3楼 物置廊下］
为"娘の归りを待つ母"拍照
得到待冲洗胶卷
↓
眠りの家［3楼 玄关］
为"娘を探し彷徨う母"拍照
↓
眠りの家［2楼 围炉里の间］
为"布に隐れる娘"拍照
与"彷徨う母娘(娘)"战斗
得到"文字か书かれた纸片"
↓
眠りの家［仕切られた座敷］
与"彷徨う母娘(母)"战斗
得到待冲洗胶卷
↓
现实世界 黑泽怜家中
冲洗胶卷
委托深红进行调查

支线剧情2 生还的女子 发生时间：第六刻、第九刻

眠りの家［仕切られた部屋］
听到女子的声音
为"生き残つた女"拍照
↓
现实世界 黑泽怜家中
冲洗胶卷
委托深红进行调查
(以上为第六刻部分)
↓
眠りの家［玄关］
与"乳母车を押す老婆"战斗
得到"违い矢舌の键"
用"违い矢舌の键"打开玄关旁的小门
↓
眠りの家［仕切られた座敷］
为"苦恼する女"拍照
与"生き残つた女"战斗
得到装备机能"测"

支线剧情3 绳之巫女 发生时间：第九刻

冰室邸［绳の廊下］
听到巫女的声音
↓
冰室邸［绳殿］
为仪式台座拍照
得到待冲洗胶卷
↓
冰室邸［绳の廊下］
为"落下してくる女"拍照
与"绳の巫女"战斗
↓
现实世界 黑泽怜家中
冲洗胶卷
调查优雨房间的书架

支线剧情4 年幼的巫女 发生时间：第十三刻

眠りの家［人柱の部屋］
得到"印かつけられた地图"
↓
眠りの家［回廊］
听到女孩的哭泣声
从小洞中为"残された仪式"拍照
↓
眠りの家［屋根里部屋］
通过地板上的梯子下去
↓
眠りの家［围まれた部屋］
为"镇女の最期"拍照
与"巫女姿の少女"战斗
得到"赤い表纸の日记 二"

零 通关后可购买要素

全服装／饰品入手方法

服装／饰品	获得条件	价格
怜 黑色浴衣	通关	5000
怜 红色浴衣	通关两次	10000
怜 短装	通关三次	20000
怜 エプロンドレス	通过全部任务模式	30000
深红 青色浴衣	通关三次	5000
深红 粉红色浴衣	通关两次	10000
深红 零コスチューム	通关三次	20000
深红 エプロンドレス	通过全部任务模式	30000
萤 绀色浴衣	通关	10000
萤 枯叶色浴衣	通关两次	20000
怜 发饰	通关	3000
怜 眼镜	通关两次	6000
怜 猫耳	通关三次	9000
怜 发卡	灵LIST全收集	12000
深红 发留め	通关	3000
深红 眼镜	通关两次	6000
深红 猫耳	通关三次	9000
深红 发卡	灵LIST全收集	12000
萤 钵卷	通关	3000
萤 眼镜	通关两次	6000
萤 狐狸耳朵	通关三次	9000
萤 眼镜(白)	灵LIST全收集	12000
ルリ 蝴蝶结	通关	3000
ルリ 铃	通关三次	9000



追加Gallery

内容	获得条件	价格
设定资料	通关并且灵LIST拍照超过50体	5000
PROMOTION画像	通关并且灵LIST拍照超过50体	5000
PROMOTION影像	通关并且灵LIST拍照超过50体	30000

追加射影机能

机能	获得条件	价格
强化镜头"灭"	通关并且灵LIST拍照超过150体	30000
强化镜头"连"	通过所有任务模式	30000
强化镜头"封"	通关	15000
装备机能"感"	通关	5000
装备机能"扩"	通关并且灵LIST拍照超过100体	10000
装备机能"无"	NIGHTMARE难度通关	100000
装备机能"祭"	全部任务达成S级评价	100000

零 完全研究宝典

灵List100%档案

作为"《零》系列"的传统之一，在《刺青之声》里也有着灵List收集的要素存在，而达成需要收集的灵的数量后，则可分别购买设定资料、宣传影像、装备机能"扩"、强化镜头"灭"等要素。不过需要注意的是，一周目时你在灵LIST中看到的只有三十多个灵，只有通一次关之后，灵LIST才会显示其真正的完整数目——217，而且，有些灵也是需要得到装备机能"感"之后才能发现到的，所以有心完成灵LIST的朋友就请在二周目时再进行收集吧。

*需要提醒的是，玩家也许会觉得在深红场合出现的某些灵消失速度太快，根本就不可能进行拍照。其实只要了解灵出现的时间地点，提前使用"御神石のお守り"能力就可以获得充足的时间了。





▲如果不是预先知道，玩家几乎不可能拍下游戏中某些出现及消失速度极快的浮游灵。对付这些家伙，最好的方法就是先记住它们的出现时机及方位，存档后再进行尝试。

编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
001	地缚灵	葛原莳枝／梢	第六刻	眠りの家 围炉里の间	从座敷のある广间来到围炉里の间，再从屏风缝隙中寻找这个灵
002	地缚灵	久世镜华	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷	–
003	地缚灵	押入れに隐れた女	第十刻	眠りの家 御帘のある座敷	得到两本"更纱模样の手记"并战胜怨灵，在蜡烛未熄灭时向壁橱内拍摄
004	地缚灵	久世夜舟	第十三刻	眠りの家 回廊	从回廊处向御帘のある座敷的方向进行拍摄
005	地缚灵	逆さ女	第二刻	眠りの家 墓のある中庭	先在3F屋根里部屋取得"向かい橘の键"，走到外面的屋檐后才会出现
006	地缚灵	镇女(冰雨)	第九刻	眠りの家 丸窗のある玄关	–
007	地缚灵	雪代零华	第六刻	眠りの家 2楼 丸窗のある玄关	–
008	地缚灵	镇女(水面)	第六刻	眠りの家 物置廊下	–
009	地缚灵	隐れていた大工	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	–
010	地缚灵	雪の中の子供	第六刻	眠りの家 栅の廊下	–
011	地缚灵	鸣海天涯	第六刻	眠りの家 座敷のある广间	击败布团の间的怨灵后才会出现
012	地缚灵	镇女(雨音)	第七刻	眠りの家 刺青の祭坛	在这一刻开始时的吊り牢上面，站在房间的东南角向上拍摄
013	地缚灵	久世零华	第十二刻	眠りの家 吊り牢の间	–
014	地缚灵	床下に隐れた男	第七刻	眠りの家 地下 床下	–
015	地缚灵	刻まれなかった女	第十三刻	眠りの家 木像の间	–
016	地缚灵	映写机に立つ女	第十二刻	眠りの家 映写室	–
017	地缚灵	下敷きになった女	第八刻	皆神村 书物藏	–
018	地缚灵	全てを缚った男	第十刻	皆神村 双子の部屋	–
019	地缚灵	楔となった男	第八刻	皆神村 绳の御堂	–
020	地缚灵	镇女(时雨)	第十二刻	眠りの家 人形の祭坛(南)	–
021	地缚灵	诱い入まれた男	第六刻	眠りの家 阶下を窥く座敷	–
022	地缚灵	梁に祀られた女	第六刻	冰室邸 绳の廊下	–
023	地缚灵	冰室蝶	第六刻	冰室邸 座敷牢	从牢外向牢内的坐垫进行拍摄
024	地缚灵	溃された男	第十刻	社を封じた中庭	–
025	地缚灵	全てを背负った男	第十刻	社を封じた中庭	–
026	地缚灵	乙月要	第十一刻	社を封じた中庭	–
027	地缚灵	颜を隐した葬列	第十刻	社を封じた中庭	用萤跳到另一边后向下拍摄
028	地缚灵	奈落に留まる亡者	最终刻	奈落	–
029	地缚灵	入水した男	最终刻	终ノ路	–
030	地缚灵	穿たれた巫女达	第十二刻	终ノ渊	–
031	地缚灵	流れゆく魂	第十二刻	终ノ渊	最里面的右边
032	地缚灵	窗に张り付く子供	第六刻	黑泽家 客厅	接完诡异的电话后立刻举起相机向天窗处拍
033	地缚灵	浅沼切子	第五刻终盘	黑泽家 屋根里	向CG中怨灵爬出的地方拍照
034	浮游灵	背を向けた男	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	–
035	浮游灵	宁む母娘(母)	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	–
036	浮游灵	宁む母娘(娘)	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	–
037	浮游灵	奥へと诱う优雨	第一刻前	眠りの家 座敷のある广间	–

编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
038	浮游灵	格子越しに立つ女	第一刻前	眠りの家 栅の廊下	–
039	浮游灵	社へ消える优雨	第一刻前	社を封じた中庭	–
040	浮游灵	廊下に立つ少女	第一刻前	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
041	浮游灵	廊下に立つ少女	第一刻前	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
042	浮游灵	宁む母娘(母)	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	–
043	浮游灵	宁む母娘(娘)	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	–
044	浮游灵	二阶を歩く女	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	–
045	浮游灵	打ち付ける少女	第一刻	眠りの家 回廊	–
046	浮游灵	书院窗を横切る女	第一刻	眠りの家 仕切られた部屋	–
047	浮游灵	うずくまった女	第一刻	眠りの家 回廊	–
048	浮游灵	阶下に宁む母	第一刻	眠りの家 围炉里の间	–
049	浮游灵	阶下に宁む娘	第一刻	眠りの家 围炉里の间	–
050	浮游灵	うずくまる女	第一刻	眠りの家 玄关	–
051	浮游灵	扉に立つ娘	第一刻	眠りの家 玄关	–
052	浮游灵	格子の奥の女	第一刻	眠りの家 回廊	–
053	浮游灵	逃げていく女	第一刻	眠りの家 玄关	–
054	浮游灵	叫び逃げる女	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	–
055	浮游灵	角に逃げる女	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	–
056	浮游灵	うずくまる女	第一刻	眠りの家 御帘のある座敷	–
057	浮游灵	阶段下の娘	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	爬上梯子后才会出现
058	浮游灵	立ち尽くす男	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	–
059	浮游灵	角を曲がる影	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	–
060	浮游灵	苛まれる女	第一刻	眠りの家 回廊	–
061	浮游灵	女を围む黑い影	第一刻	眠りの家 回廊	–
062	浮游灵	阶上に立つ男	第二刻	眠りの家 2楼 阶段廊下	–
063	浮游灵	扉へ逃げる男	第二刻	眠りの家 3楼 物置部屋	–
064	浮游灵	背后に立つ少女	第三刻	眠りの家 映写室	调查放映机后在身后出现
065	浮游灵	背后に立つ少女	第三刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	拍摄66号灵之前，调查北面大门后出现
066	浮游灵	阶下に消える少女	第三刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
067	浮游灵	打ち付ける少女	第三刻	眠りの家 回廊	–
068	浮游灵	人形の祭坛の少女	第三刻	眠りの家 人形の祭坛 东	–
069	浮游灵	栅の奥に立つ女	第三刻	眠りの家 栅の廊下	–
070	浮游灵	二阶を横切る女	第三刻	眠りの家 着物の间	–
071	浮游灵	床下へ引き入む手	第三刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	–
072	浮游灵	屋敷へ诱う少女	第四刻	冰室邸 绳の廊下	–
073	浮游灵	扉へ诱う少女	第四刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	–
074	浮游灵	扉に立つ少女	第四刻	眠りの家 御帘の间	–
075	浮游灵	牢に囚われた女性	第四刻	眠りの家 刺青の祭坛	–
076	浮游灵	琴の前に座る女	第五刻	眠りの家 着物の间	–
077	浮游灵	何かを隐す老女	第五刻	眠りの家 2楼 座敷のある广间	–
078	浮游灵	琴发を梳かす女	第五刻	眠りの家 着物の间	–
079	浮游灵	扉に消える男	第五刻	眠りの家 1楼 座敷のある广间	–
080	浮游灵	御帘に立つ男	第五刻	眠りの家 御帘の间	从帘子左侧的缝隙中进行拍摄
081	浮游灵	座敷牢の天仓零	第五刻	皆神村 座敷牢	光圈没有反应
082	浮游灵	暗に立つ女	第五刻	眠りの家 明灭する廊下	–
083	浮游灵	冲立に隐れた男	第五刻	眠りの家 1楼 丸窗のある玄关	–
084	浮游灵	御神木に立つ男	第六刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
085	浮游灵	阶下を窥く少女	第六刻	眠りの家 阶下を窥く座敷	–

编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
086	浮游灵	梯子の上の少女	第六刻	眠りの家 1楼 围炉里の间	–
087	浮游灵	笔筒に隠れた男	第六刻	眠りの家 物置廊下	–
088	浮游灵	仪式を行う女	第六刻	眠りの家 木像の间	–
089	浮游灵	仪式を行う女	第七刻	眠りの家 木像の间	–
090	浮游灵	御帘の中の少女	第七刻	眠りの家 御帘の间	–
091	浮游灵	御帘の中の少女	第七刻	眠りの家 御帘の间	取得所有镇メ石之后才会出现
092	浮游灵	围炉里に立つ双子	第八刻	皆神村 大广间	–
093	浮游灵	围炉里に立つ双子	第八刻	皆神村 大广间	–
094	浮游灵	二阶を步く双子	第八刻	皆神村 1楼 围炉里の间	–
095	浮游灵	二阶を步く双子	第八刻	皆神村 1楼 围炉里の间	–
096	浮游灵	栅の向こうの女	第八刻	皆神村 着物の间	捡起"茗荷の铜键"后出现
097	浮游灵	双子巫女の仪式	第八刻	皆神村 双子の部屋	–
098	浮游灵	双子巫女の仪式	第八刻	皆神村 双子の部屋	–
099	浮游灵	栅の向こうの雨音	第八刻	皆神村 双子の部屋	–
100	浮游灵	窥き入む少女	第八刻	皆神村 1楼 书物藏	–
101	浮游灵	力尽きた男	第八刻	皆神村 纳户	–
102	浮游灵	礼をする少女	第九刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
103	浮游灵	礼をする少女	第九刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
104	浮游灵	角に消える男	第九刻	眠りの家 染みのある回廊	–
105	浮游灵	自决した男	第九刻	眠りの家 人柱の部屋	–
106	浮游灵	社に立つ女	第九刻	社を封じた中庭	–
107	浮游灵	社に立つ女	第九刻	社を封じた中庭	–
108	浮游灵	扉に消える女	第十刻	眠りの家 栅の廊下	–
109	浮游灵	泣き伏す女	第十刻	皆神村 着物の间	–
110	浮游灵	回廊の下の女	第十刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
111	浮游灵	屋根を步く男	第十刻	社を封じた中庭	–
112	浮游灵	窥き入む少女	第十刻	皆神村 1楼 书物藏	–
113	浮游灵	二阶の双子	第十刻	皆神村 1楼 围炉里の间	–
114	浮游灵	二阶の双子	第十刻	皆神村 1楼 围炉里の间	–
115	浮游灵	双子の仪式	第十刻	皆神村 双子の部屋	–
116	浮游灵	双子の仪式	第十刻	皆神村 双子の部屋	–
117	浮游灵	屋根里を彷徨う女	第十刻	皆神村 2楼 书物藏	–
118	浮游灵	屋根を步く男	第十刻	社 社を封じた中庭	–
119	浮游灵	冲立の后ろの少女	第十刻	皆神村 3楼 书物藏	–
120	浮游灵	二阶へ上がる男	第十一刻	眠りの家 御帘の间	–
121	浮游灵	冲立の后ろの少女	第十一刻	皆神村 3楼 书物藏	–
122	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
123	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
124	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	122及123号灵出现后
125	浮游灵	中庭に立つ少女	第十一刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	同上
126	浮游灵	暗に立つ女	第十一刻	眠りの家 明灭する廊下	–
127	浮游灵	牢の外の少女	第十一刻	眠りの家 吊り牢の间	–
128	浮游灵	后ろに立つ少女	第十一刻	眠りの家 着物の间	–
129	浮游灵	祭坛で祈る老女	第十一刻	刻宫	–
130	浮游灵	奥へ进む女	第十一刻	终ノ路	–
131	浮游灵	奈落の底の少女	第十一刻	奈落	–
132	浮游灵	奥に诱う真冬	第十一刻	冰室邸 いけすの间	–
133	浮游灵	屋根里の女性	第十二刻	眠りの家 屋根里部屋	–
134	浮游灵	奈落へ诱う女	最终刻	奈落	开始上前准备调查吊り牢前出现在大门两侧
135	浮游灵	奈落へ诱う女	最终刻	奈落	同上
136	浮游灵	社へ消える女	第十三刻	社を封じた中庭	–
137	浮游灵	御帘の中の女	第十三刻	刻宫	–
138	浮游灵	祠に立つ女性	最终刻	终ノ路	–
139	浮游灵	布に隠れる娘	第三刻	眠りの家 2楼 围炉里の间	–
140	浮游灵	墓场に隠れる娘	第三刻	眠りの家 墓のある中庭	先拍摄这张的话，142号灵就不会出现了
141	浮游灵	三阶に隠れる娘	第三刻	眠りの家 物置部屋	–
142	浮游灵	娘を探し彷徨う母	第三刻	眠りの家 1楼 阶段廊下	–
143	浮游灵	娘を探し彷徨う母	第三刻	眠りの家 玄关	从仕切られた部屋来到玄关时才会出现(从围炉里の间进入不行)
144	浮游灵	娘の归りを待つ母	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋	–
145	浮游灵	苦恼する女	第九刻	眠りの家 仕切られた部屋	–
146	浮游灵	落下してくる女	第九刻	冰室邸 绳の廊下	在绳殿拍下石台的照片后才能拍摄
147	浮游灵	闭じ入められた女	第九刻	眠りの家 布团の间	–
148	浮游灵	屋根を步く少女	第六刻	眠りの家 墓のある中庭	–
149	浮游灵	窗から窥く女	第六刻	眠りの家 2楼 围炉里の间	上楼梯后举起相机慢慢下楼，在对面的小窗口中发现
150	浮游灵	泣いている女	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷	–
151	浮游灵	残された仪式	第十三刻	眠りの家 回廊	–
152	浮游灵	残された仪式	第十三刻	眠りの家 回廊	–
153	浮游灵	镇女の最期	第十三刻	眠りの家 围まれた部屋	拍摄151及152号灵之后，从屋根里部屋打开地板上的门下去后出现
154	浮游灵	镇女の最期	第十三刻	眠りの家 围まれた部屋	拍摄151及152号灵之后，从屋根里部屋打开地板上的门下去后出现
155	浮游灵	窥き返す少女	第一刻	眠りの家 回廊	–
156	浮游灵	井户に潜む女	第二刻	眠りの家 墓のある中庭	端起相机看井口片刻后出现

编号	种类	称号	出现时间	出现地点	备注
157	浮游灵	倒れてくる女	第三刻	眠りの家 御帘のある座敷	在近距离端起射影机注视壁橱里的人偶片刻后出现
158	浮游灵	栅の向こうの少女	第四刻	冰室邸 座敷牢	–
159	浮游灵	穴から伸びる手	第四刻	眠りの家 座敷のある广间	–
160	浮游灵	床下の女	第六刻	眠りの家 玄关	击败玄关的"刺青が刻まれた男"后再次来到玄关
161	浮游灵	栅の向こうの女	十刻	皆神村 玄关	–
162	浮游灵	镜にしかいない女	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	–
163	浮游灵	窗から垂れる手	第十一刻	冰室邸 いけすの间	–
164	浮游灵	押入れの子供	第十二刻	眠りの家 栅の廊下	–
165	浮游灵	本を落とす少女	第三刻	映写室	以拍照状态站在书柜正面等书落下
166	浮游灵	机の下の女	第十二刻	黑泽家 怜的房间	–
167	浮游灵	ベッドの下の手	第八刻	黑泽家 怜的房间	–
168	浮游灵	乳母车の老婆	第十一刻	黑泽家 佛间	–
169	浮游灵	足元に座る女	第六刻	黑泽家 暗室	–
170	浮游灵	クローゼットの子供	第一刻终盘	黑泽家 怜的房间	拉开房门时会出现异常状况，立即转身开衣柜的门
171	怨灵	生き残った女	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	–
172	怨灵	黑い影	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	–
173	怨灵	彷徨う母娘(母)	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	–
174	怨灵	彷徨う母娘(娘)	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	–
175	怨灵	四つん这いの女	第七刻	眠りの家 地下通路	–
176	怨灵	乳母车の老婆	第九刻	眠りの家 玄关	–
177	怨灵	白装束の男	第二刻之后	眠りの家 染みのある回廊	–
178	怨灵	白装束の男	第四刻之后	眠りの家 座敷のある回廊	–
179	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 座敷のある广间	–
180	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 阶段廊下	–
181	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 布团の间	–
182	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻	眠りの家 玄关	–
183	怨灵	颜を隠した男	第六刻	眠りの家 箱庭を围む回廊	–
184	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 北	–
185	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 东	–
186	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	人形の祭坛 西	–
187	怨灵	巫女姿の少女	第六刻之后	会出现4个镇女的任务模式中	–
188	怨灵	针を刺す女	第六刻之后	眠りの家 明灭する廊下	–
189	怨灵	针を刺す女	第六刻之后	眠りの家 木像の间	–
190	怨灵	发を梳かす女	第五刻之后	眠りの家 着物の间	–
191	怨灵	久世家当主	第五刻之后	刻宫	–
192	怨灵	刺青の巫女	最终刻	终ノ渊	–
193	怨灵	绳の巫女	第四刻	冰室邸 绳殿	–
194	怨灵	绳の男	第八刻	皆神村 绳の御堂	–
195	怨灵	生き残った女	第二刻之后	眠りの家 御帘のある座敷	–
196	怨灵	彷徨う母娘(母)	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	–
197	怨灵	彷徨う母娘(娘)	第二刻之后	眠りの家 围炉里の间	–
198	怨灵	四つん这いの女	第七刻之后	眠りの家 地下通路	–
199	怨灵	乳母车の老婆	第九刻之后	眠りの家 玄关	–
200	怨灵	白装束の男	第三刻之后	眠りの家 染みのある回廊	–
201	怨灵	白装束の男	第三刻之后	眠りの家 座敷のある回廊	–
202	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 座敷のある广间	–
203	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 阶段廊下	–
204	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 布团の间	–
205	怨灵	刺青を刻まれた男	第六刻之后	眠りの家 玄关	–
206	怨灵	木工头	第三刻之后	箱庭を围む回廊	–
207	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 北	–
208	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 东	–
209	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 西	–
210	怨灵	巫女姿の少女	第七刻之后	人形の祭坛 南	–
211	怨灵	刻み女	第六刻之后	眠りの家 栅の廊下	–
212	怨灵	刻み女	第六刻之后	眠りの家 木像の间	–
213	怨灵	发を梳かす女	第五刻之后	眠りの家 着物の间	–
214	怨灵	久世家当主	第十一刻之后	刻宫	–
215	怨灵	刺青の巫女	最终刻	终ノ渊	–
216	怨灵	绳の巫女	第四刻	冰室邸 绳殿	–
217	怨灵	楔	第八刻	皆神村 绳の御堂	–

注：195～217号灵需要达成"FATAL FRAME"射影才能收集。





全文件获得方法



资料

资料名称	出现时间	获得方法
歌ト传说　一	第七刻	从深红那里得到
歌ト传说　二	第十一刻	戒ノ仪文书入手后，与天仓萤对话得到
歌ト传说　原本	第十刻	从天仓萤处得到
文身(刺青)の民话	第七刻之后	拍得照片“祭坛の刺青”后委托深红调查得到
文身行者と蛇の刺青	第十二刻	从深红房间的屋顶夹层得到
祭祀道具と佛像	第七刻	先拍得照片“仪式の部屋の佛像”后，调查优雨房间中的书架得到
井户より多数の人骨	第十刻之后	拍得照片“井户を窥く女”后委托深红调查得到
串人形と山间宗教	第三刻以后	拍得照片“串に刺された人形”，并从深红那里拿到调查结果后，调查优雨房间中的书架得到
城迹より多数の人骨	第二刻以后	拍得照片“中庭の墓山”后委托深红调查得到
埋められた木乃伊	第二刻以后	拍得照片“人の形の染み”后委托深红调查得到
宫大工と呼ばれる人々	第六刻	拍得照片“白装束の男达”后委托深红调查得到
寺社番匠神隐シ	第六刻	取得资料“宫大工と呼ばれる人々”后调查优雨房间中的书架得到
水上で行方不明者	第八刻	拍得照片“后ろに立つ少女”后委托深红调查得到
地质调查员行方不明	第八刻	拍得照片“伤だらけの男”后调查优雨房中书架得到
双子祀りについて	第八刻	拍得照片“座ってる双子”后委托深红调查得到
“绳ノ巫女”の传承	第七刻之后	拍得照片“血のついた石台”调查优雨房中书架得到
救出された女性、失踪	第九刻	拍得照片“押入れの女”后委托深红调查得到
入院患者失踪	第二刻	接完电话后调查深红房间的桌子得到
各地、相次ゲ神隐シ	第一刻	得到“萤からの手纸一”后，调查优雨房中书架得到
ラジオによる异界交信	第五刻	剧情后调查优雨房间的屋根里得到
“异界”を映す技术	第三刻之后	拍得照片“古い映写机”后，调查优雨房中书架得到
射影机と“异界”の实证	第一刻之后	拿到射影机之后，调查优雨房间中的书架得到

写真

名称	出现时间	获得地点
隐れている少女	第十一刻	眠りの家 2楼 书库
隐れている少女	第十刻	皆神村 3楼 书物藏
泷川吉乃が残した写真	第九刻	眠りの家 仕切られた部屋
押入れの女	第九刻	眠りの家 1楼 布团の间
うずくまる女	第六刻	眠りの家 仕切られた部屋
伤だらけの男	第八刻	皆神村 大广间
后ろに立つ少女	第八刻	皆神村 座敷牢
座ってる双子	第八刻	皆神村 双子の部屋
仪式の部屋の佛像	第七刻之后	眠りの家 木像の间
祭坛の刺青	第七刻之后	眠りの家 刺青の祭坛
井户を窥く女	第十刻	眠りの家 井户の部屋
床下を这う女	第七刻	眠りの家 地下 床下
窥き穴の写真	第七刻	眠りの家 箱庭を围む回廊
串に刺された人形	第三刻以后	眠りの家 御神木の箱庭
血のついた石台	第七刻之后	冰室邸 绳殿
回廊を步く男	第九刻	眠りの家 箱庭を围む回廊
四人の人影	第六刻	眠りの家 箱庭を围む回廊
白装束の男达	第六刻	眠りの家 御神木の箱庭
镜台の前の影	第五刻	眠りの家 座敷のある广间
零の写真	第三刻	黑泽家
萤の写真	第四刻	从深红那里得到
台座の上の布	第四刻	冰室邸 玄关
何かを抱いた母	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋
和服姿の母娘	第三刻	眠りの家 仕切られた部屋
巫女姿の少女	第三刻	眠りの家 人形の祭坛 东
打ち付ける少女	第三刻	眠りの家 箱庭を围む回廊
古い映写机	第三刻以后	眠りの家 映写室
深红と男性の写真	第二刻	黑泽家 深红的房间
中庭の墓山	第二刻以后	眠りの家 墓のある中庭
人の形の染み	第二刻以后	眠りの家 染みのある回廊
泣いている女の写真	第一刻	眠りの家 御帘のある座敷
泷川吉乃の写真	第一刻	从深红那里得到
楼段下の气配	第一刻	眠りの家 2楼 阶段廊下
射影机の写真	第一刻	黑泽家
优雨の写真	初始拥有	初始拥有
萤に似た男性	第十刻及十二刻	眠りの家 着物の间

◆フィルムリール

フィルム名称	入手时间	入手地点
フィルム“忌柱”	第六刻	眠りの家 1楼 物置廊下
フィルム“乙月”	第十二刻	黑泽家
フィルム“奈落”	第十刻之后	皆神村 3楼 屋根里部屋
フィルム“刺魂”	第五刻之后	眠りの家 2楼 书库
フィルム“戒”	第六刻之后	眠りの家 木像の间
フィルム“咎”	第三刻	眠りの家 映写室
フィルム“记述无し”	第三刻以后	黑泽家
フィルム“涯”	第十三刻	眠りの家 映写室

古书

名称	出现时间	获得地点
戒ノ仪文书	第十一刻	黑泽家
戒ノ仪文书	第十一刻	皆神村 3楼 书物藏
异界研究者の手记	第十二刻	黑泽家
刺青模样の日记　一	第十一刻	眠りの家 3楼 吊り牢の间
刺青模样の日记　二	第十三刻	“砌ノ镜の碎片”全部入手后自动获得
刺青模样の日记　三	第十三刻	奈落最底层
破戒ノ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏(＊)
身切ノ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏(＊)
祓ノ灯火文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏(＊)
紫魂ノ仪文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏(＊)
逆身剥ギ文书	第十刻	皆神村 2楼 书物藏(＊)
刺魂ノ仪文书	第十刻	皆神村 1楼 刻宫(＊)
更纱模样の手记　一	第九刻	眠りの家 御帘の间
更纱模样の手记　二	第九刻	眠りの家 2楼 御帘のある座敷
守谷の文书　一	第六刻	眠りの家 座敷のある广间
守谷の文书　二	第六刻	眠りの家 1楼 阶段廊下
守谷の文书　三	第六刻	眠りの家 布团の间
守谷の文书　四	第六刻	眠りの家 玄关
赤い表纸の日记　一	第七刻	人形の祭坛 北
赤い表纸の日记　二	第十三刻	眠りの家 2楼 围まれた部屋
青い表纸の日记　一	第七刻	人形の祭坛 南
青い表纸の日记　二	第七刻	眠りの家 刺青の祭坛
青い表纸の日记　三	第十二刻	皆神村 3楼 书物藏
碧の表纸の日记	第七刻	人形の祭坛 西
灰色の表纸の日记	第三刻	人形の祭坛 东
紫の表纸の日记　一	第五刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　二	第七刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　三	第十二刻	眠りの家 着物の间
紫の表纸の日记　四	第十刻	眠りの家 闭ざされた座敷
咎打チ文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库(＊)
禁忌ノ文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库(＊)
刻ミ女文书写シ	第五刻	眠りの家 2楼 书库(＊)
民俗学者の手记　一	第三刻	眠りの家 映写室
民俗学者の手记　二	第三刻	眠りの家 映写室
民俗学者の手记　三	第五刻	眠りの家 座敷のある广间
红い表纸の日记	第四刻	冰室邸 座敷牢
“红赘祭”について	第八刻	皆神村 座敷牢
“双子巫女”について	第八刻	皆神村 座敷牢

注：标有(＊)号的文件只有用天仓萤调查才能得到

其他

名称	出现时间	获得地点
萤が残したノート	第十二刻	黑泽家
印が付けられた地图	第九刻	眠りの家 人柱の部屋
文字が书かれた纸片	第三刻	将隐藏在物置部屋、2楼围炉里の间、墓のある中庭的彷徨う母娘(娘)找出后得到
焦げたパスポート	第一刻	眠りの家 2楼 御帘のある座敷
泷川吉乃の日记	第一刻	黑泽家
这う女の都市传说	第七刻	从深红那里得到
泷川吉乃に关する调查	第二刻	黑泽家
废墟に关する调查	第三刻	从深红那里得到
萤からの手纸一	第一刻	黑泽家 深红的房间
萤からの手纸二	第一刻	黑泽家
萤からの手纸三	第三刻	黑泽家
萤からの手纸四	第四刻	黑泽家
萤からの手纸五	第四刻	黑泽家
萤からの手纸六	第七刻	从深红那里得到
震えた文字のメモ	第一刻	眠りの家 1楼 仕切られた部屋
都市传说について	第一刻	黑泽家
都市传说“眠りの家”	第九刻	黑泽家
“眠り巫女”について	第十一刻	黑泽家
赤い手帐の断片一	第八刻	皆神村 1楼 围炉里の间
赤い手帐の断片二	第八刻	皆神村 着物の间
基本操作について	第一刻	眠りの家 2楼 围炉里の间
战斗について　一	第一刻	眠りの家 1楼 围炉里の间
战斗について　二	第一刻	眠りの家 1楼 阶段廊下
隐れる行动について	第五刻	眠りの家 1楼 栅の廊下
祓いの灯火について	第十刻	社を封じた中庭
“フラッシュ”	第六刻	眠りの家 座敷のある广间
“御神石のお守り”	第四刻	冰室邸 大广间
“重”	第七刻	眠りの家 地下1层 床下

当在游戏中得到新的装备机能和强化镜头后，在“其他”一栏中都会出现对应的文件说明。装备机能和强化镜头的取得方法及地点请参看前文，在此就不一一列举了。



全任务S级评价指南



MISSION 1－1

S级要求：40000点

S级评价要点：由于黑影会无限出现，所以本关达成S级评价很简单，只要将最后的几张胶卷留给红衣女子就可以了。建议在集满气的情况下令至少三个黑影都处于攻击范围内再进行拍照（使用"扩"能力）。

MISSION 1－2

S级要求：5500点

S级评价要点：在集满气（第一段即可）的情况下先拍一张照，然后利用"御神石のお守り"和"重"将气集满，抓住FATAL FRAME的时机进行二连拍即可。如果觉得御神石槽不够的话可以故意受几次攻击进行积蓄。

MISSION 1－3

S级要求：9500点

S级评价要点：这个任务一共有四个怨灵出现，首先是右边出现一个，然后是左边出现两个，接着又是右边出现一个，而它们对萤的攻击则都是一击必杀的。完成这一任务必须要冷静与迅速兼备，首先是在黄圈状态下拍照，然后等红圈出现时马上按下快门即可将一个怨灵解决。然后立即回身，在确保两个怨灵都在攻击范围的情况下依照上述步骤将它们干掉（记住最后一下用"连"），之后就可以转身轻松对付最后一个了。

MISSION 1－4

S级要求：30秒

S级评价要点：集满气时抓住FATAL FRAME的时机将母亲怨灵四连拍干掉（最后一下用"连"），然后再抓住女孩怨灵FATAL FRAME的时机进行三连击（最后一下用"连"）。如果运气好的话，在对母亲怨灵进行二连拍时女孩怨灵也会同时受到攻击，此时就可以在三连拍时使用"灭"将两者同时击败了。

MISSION 2－1

S级要求：25秒

S级评价要点：这个任务的要求是要用一张14式胶卷解决三个怨灵，在《红蝶》中也出现过相似的任务，不过由于这次敌人的攻击不再是一击必杀，因此难度上就降低了许多。将它们都引到镜头中然后进行拍照就可以了，如果还是觉得有困难的话就先将萤的射影机的范围和感度加满吧。记住用"扩"来扩大取景范围。

想要达成S级评价的话，只要开始时站立不动引三只过来后向前跑，然后立即回身拍照即可。不过也需要讲些运气成分，祈祷这三个家伙一出场就会向你进攻吧。

MISSION 2－2

S级要求：30000点

S级评价要点：先跑到大门处，利用怨灵走过来的时间将其集满（使用"重"），抓住FATAL FRAME的机会将两者连拍干掉（最好在攻击时让两者都处于镜头中）。之后出现的两个怨灵也是如此解决，但由于它们会瞬间移动，所以要小心一点。

MISSION 2－3

S级要求：10枚

S级评价要点：不要轻易拍照，使用闪光灯令至少两个怨灵都处于攻击范围内，且集满气的情况下再抓住红圈进行攻击，必要时可以使用"连"或"刻"。本关想要达成S级其实并不怎么困难，关键是要有等待的耐心以及创造机会的能力。

MISSION 3－1

S级要求：1分20秒

S级评价要点：先跑到过道的一头，在将气集满（最好用"重"）的情况下抓住FATAL FRAME的时机进行连击。最好保证可以同时攻击两只怨灵。而对于干掉三只怨灵后出现的木工头，利用"御神石のお守り"和"重"将气集满，抓住FATAL FRAME的时机进行二连击即可。

MISSION 4－1

S级要求：1分钟

S级评价要点：在利用"重"将气集到接近最高的情况下即可对镇女一击必杀，记住第一个和第三个镇女最初出现的位置，然后迅速解决它们。不过这一关要讲些运气，耐心反复尝试几次吧。

MISSION 4－2

S级要求：7次

S级评价要点：端起射影机慢慢接近刻女吸引其过来再后退，先在它即将攻击时进行一次射影（一定不能是红圈状态）。乘其机会继续后退，刻女会再度展开攻击。现在就可以愉快地进行FATAL FRAME射影了，也只有这段距离才足够让你进行七连拍。

MISSION 4－3

S级要求：30只

S级评价要点：合理利用闪光灯干扰敌人的攻击是最大的要点。来回在房屋两边跑，利用"扩"能力将两个宫大工都纳入攻击范围内后拍照，在气集满的情况下一张14式就足以解决它们。不过千万要记住在最后时刻击败宫大工首领，不然就前功尽弃了。

MISSION 5－1

S级要求：15秒

S级评价要点：用语言比较难描述。总之就是要利用好隐藏的能力，另外要提醒各位的是在怨灵附近时最好步行，跑动的话会有很大几率被其发现。

MISSION 6－1

S级要求：25000点

S级评价要点：活用FATAL FRAME连拍，而且记住最后一下用"灭"是关键之处。另外，最好退到一个前方一片宽广的地方再进行连拍。

MISSION 6－2

S级要求：20秒

S级评价要点：一开始立即举起射影机使用闪光灯，等红圈出现时拍照，然后按照闪光灯→拍照→闪光灯→拍照的步骤进行，时机把握得好的话怨灵根本就无法逃离。

MISSION 6－3

S级要求：25秒

S级评价要点：一开始立即举起相机击败面前的镇女，然后马上回身击败另一个，最后扭身45度将相机移向墙角等待最后一只的出现。祈祷镇女一出现就会向你展开攻击吧。

MISSION 6－4

S级要求：17000点

S级评价要点：先打一次记住四只"乳母车の老婆"的出现次序及位置再进行尝试。首先按照MISSION 1－3的战略先干掉四只"乳母车の老婆"（它们的攻击并非一击必杀，可以等待两次红圈的机会以得到高分），然后用FATAL FRAME连拍对付当主，最后一下用"灭"。

MISSION 7－1

S级要求：17000点

S级评价要点：一开始向前跑引两只刻女攻击，此时它们会处于同一位置，立即回身使用闪光灯，之后它们会同时展开攻击，抓住FATAL FRAME的机会进行连击，最后一击用"灭"。之后按照常规打法对付当主就可以了。

MISSION 8－1

S级要求：9000点

S级评价要点：开始立即跑上前，画面一切换就用"扩"，一边后退一边集气（使用重），抓住FATAL FRAME时机同时将两个推车怨灵一击杀。对付最后的一个使用"御神石のお守り"能力，同样抓住红点将其一击必杀即可。

MISSION 8－2

S级要求：20只

S级评价要点：无须等待红圈出现，气一集满便可以将一只镇女击败。闪光灯的活用依然是关键中的关键。

MISSION 8－3

S级要求：3分40秒

S级评价要点：一直向上冲到最顶端，需要对付的只有木工头以及干掉它之后调查门才会出现的当主而已。记住不要刻意等到FATAL FRAME时再攻击，抓住一切机会拍照吧。

MISSION 8－4

S级要求：2张

S级评价要点：承受几次攻击让御神石槽蓄到一定程度，然后发动"御神石のお守り"和"重"能力将气蓄满，抓住FATAL FRAME时机两击击败木工头即可。

MISSION 9－1

S级要求：5分钟

S级评价要点：关键是运用好"御神石のお守り"和"重"能力将气蓄满。当主和木工头各一张零式解决；绳之巫女抓住FATAL FRAME时机用两张90式；绳之男用一张零式＋一张90式解决。

MISSION 9－2

S级要求：5分30秒

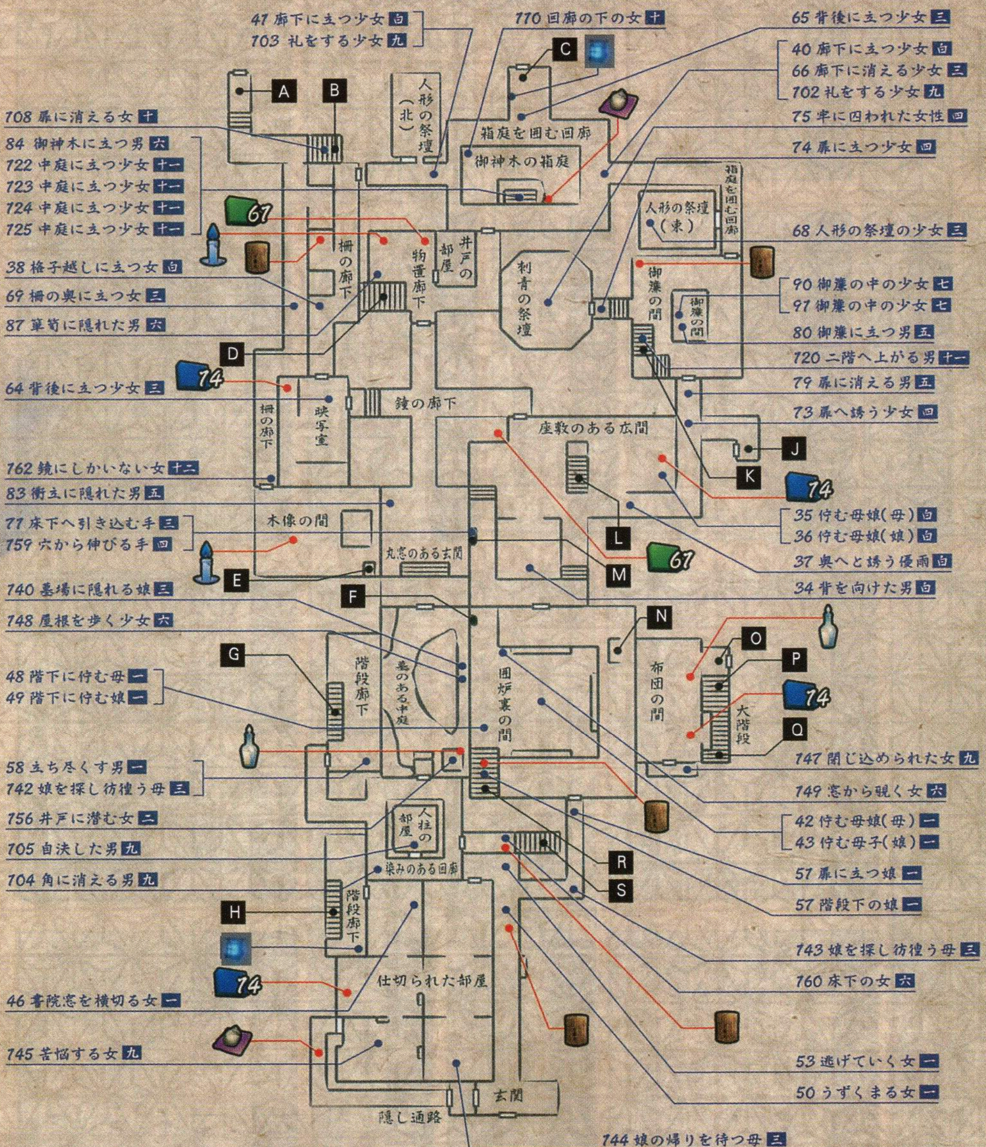
S级评价要点：对付当主用14式抓住一切机会攻击，无须使用能力；对付木工头时使用61式抓住FATAL FRAME时机攻击；对付绳之巫女先在FATAL FRAME时机用零式＋"灭"，再用90式进行FATAL FRAME射影；对付绳之男用零式＋"灭"能力，再抓住红圈的机会补上几张其他胶卷就可以了。

MISSION 10－1

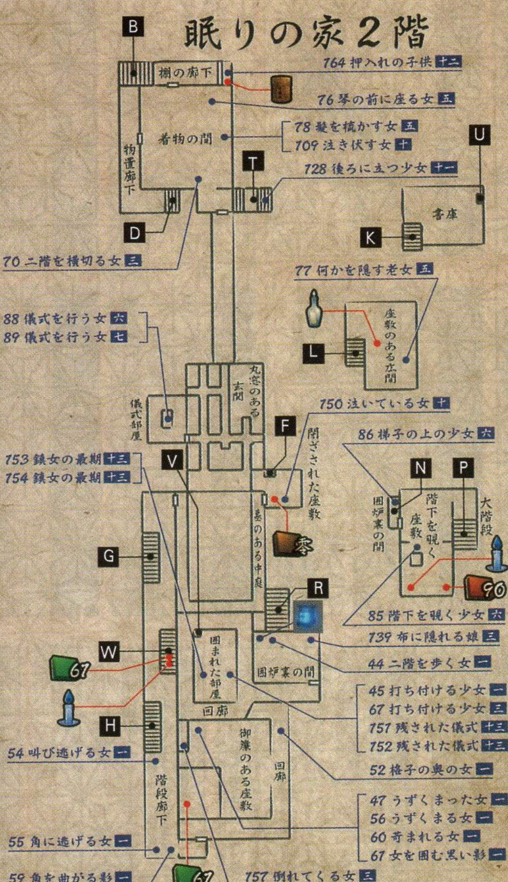
S级要求：7分30秒

S级评价要点：关键是运用好闪光灯能力。对付当主在集满气的情况下用一张零式＋几张14式抓住红圈的机会将其解决，注意用闪光灯争取集气时间以及令红圈出现；对付木工头先使用闪光灯集满力，然后用90式＋"灭"一击杀；对付绳之巫女要抓住FATAL FRAME的时机用1张90式＋几张61式解决，闪光灯的使用依然是重点；对付绳之男在集满气的情况下用一张零式＋两张90式将其解决，注意闪光灯可以令它放出的追踪灵消失；对付刺青之巫女，当其在地面上向怜走过来的时候，在集满气的情况下用最后的一张零式＋"灭"可以将其一击必杀。可以先用"迟"令其行动缓慢以争取集气时间。

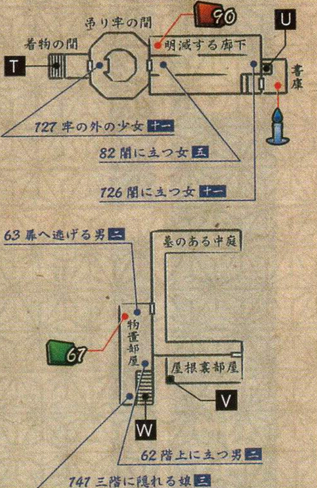
眠りの家1階



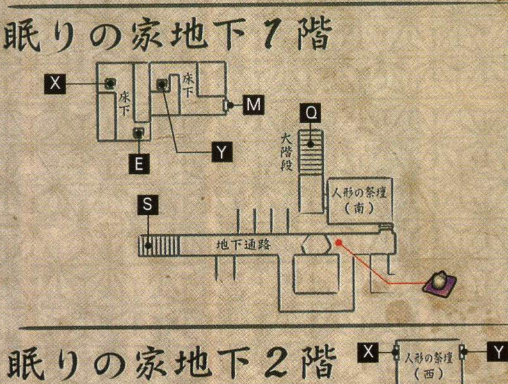
眠りの家2階



眠りの家3階

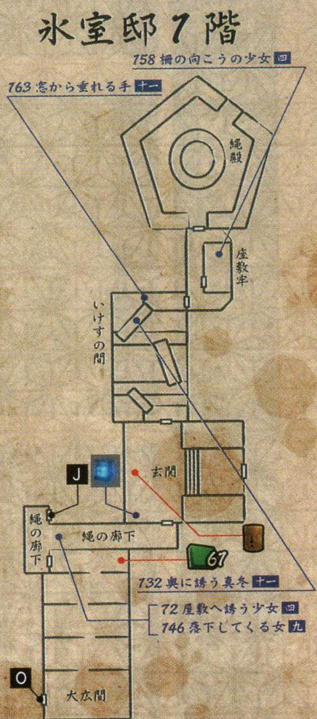


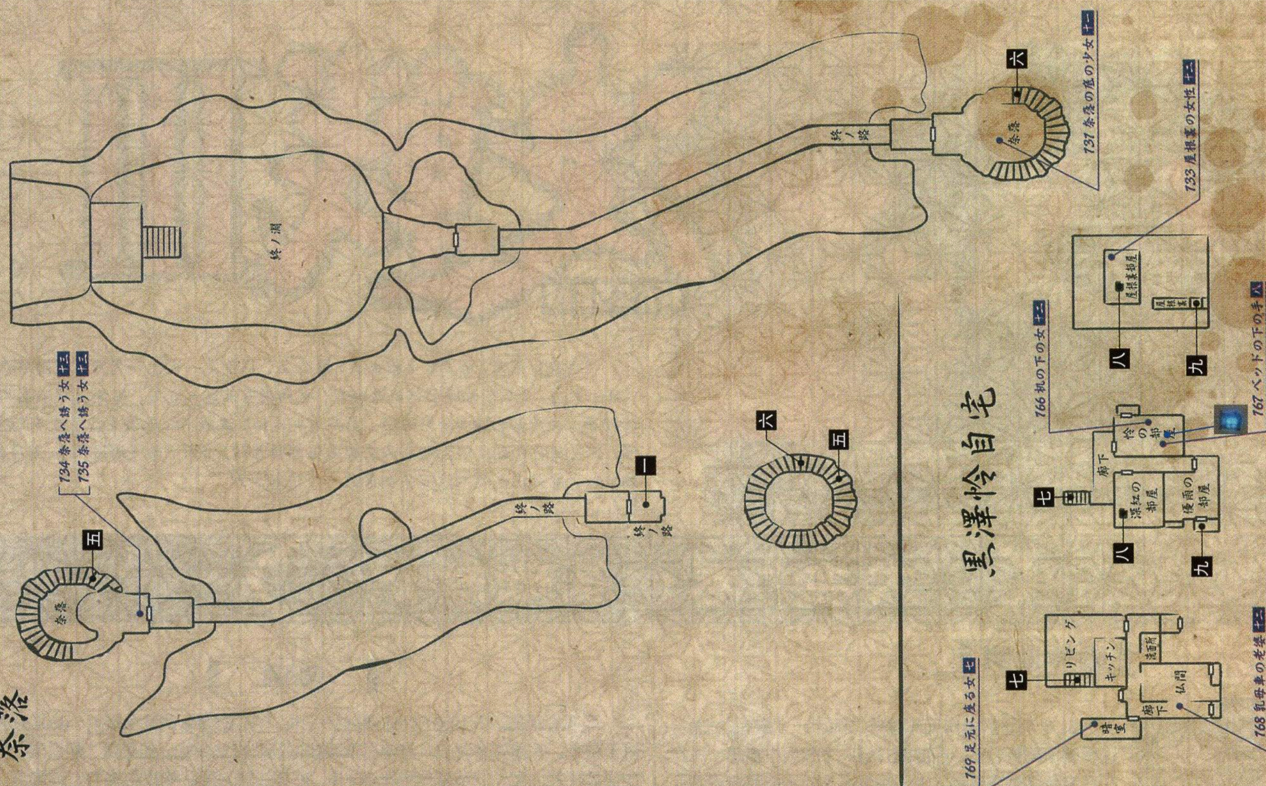
眠りの家地下1階

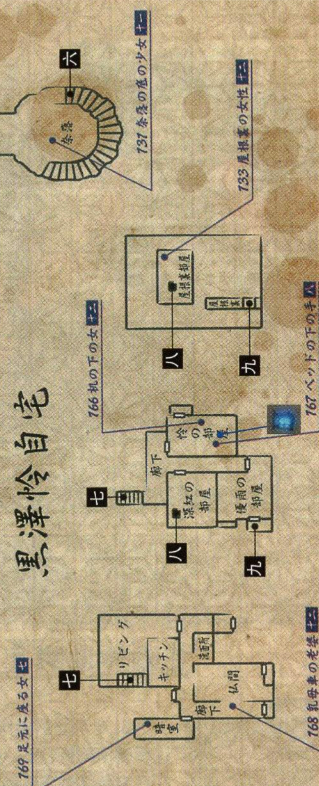


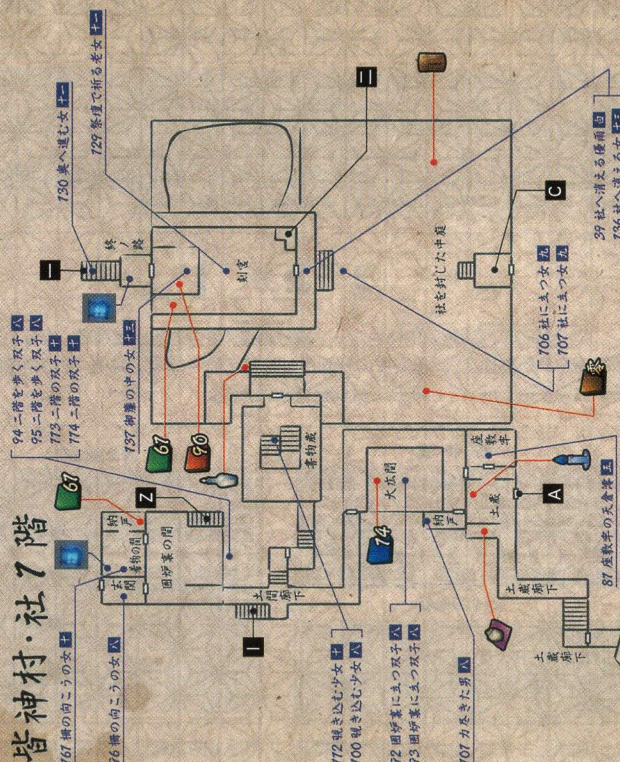
眠りの家地下2階

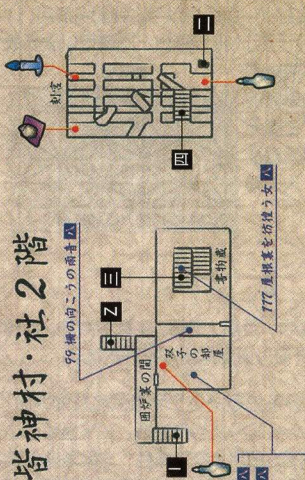
氷室邸1階

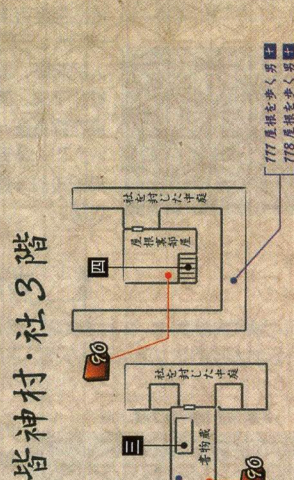












在这次的地图上，我们为大家标明了所有道具、房间、SAVE点所在的位置。但由于篇幅限制，在地图上只会标出所有浮游灵的拍摄地点(例：标在映写室的"64 背后に立つ少女 三"代表着第三刻可以从这里拍摄到第64号灵)，而灵LIST100%收集列表请各位参看前文。

此外需要在这里再次提醒的是，除了玄关通道尽头柜子中的万叶丸只能得到一次外，其他地方的所有14式胶卷和万叶丸都是可以通过在现实与噩梦之间进行往返来反复取得的(不过每次返回时身上所拥有的都会回复到初始数量)。另外，一部分道具要在第一刻的第二夜之后才能取得。

图标解说

图标	说明
14	14式胶卷
61	61式胶卷
90	90式胶卷
零	零式胶卷
	拔いの灯火
	万叶丸
	镜石
	御神水
	SAVE点
J	表示楼梯、通道等可通往下一地图的位置，通过一个地图上标有某字母(数字)的地点便可以来到另一个地图标有同样字母(数字)的地点。



決戦III KESSEN

“《决战》系列”在PS2上推出了3款作品，评价是一代比一代好，可惜销量是一代比一代差。3代号称是动作战略游戏，也的确有其过人之处，再加上众多高品质的CG动画，足以称之为SLG中的FF。虽然《决战III》波澜不惊地消失在了众多PS2大作中，但它独特的玩法加上超高品质还是值得推荐的。在PS3的《剑刃风暴 百年战争》推出前，建议没玩过的玩家重新体验一下这款大作。

决战III	Koei	SLG
PS2 决战III	2004年12月22日	日版
1人	274KB	6800日元
对应硬盘		推荐玩家年龄：12岁以上

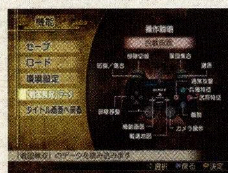
大名の卷：基础知识

操作说明

军团控制

按键	功能
□	普通攻击
△	崩坏攻击
△按住	兵种特技
×	配合方向为撤退
○	调出武将技菜单
L1	防御／切换视角
L2	选择控制的武将
R1	发动援护攻击
SELECT	进入机能画面
START	进入状态画面

SLG方面的操作无非就是○确定、×取消之类的，这里就不再赘述了。在此仅介绍一个实用小技巧：本作中经常需要添置装备。由于购买装备时不能直接看到这件装备的效果，要想知道装备之后该武将的能力是上升还是下降，就得打开武将能力菜单查看。其实只要在买装备时按△键，便可清楚看到能力的升降情况了。而在装备画面中按□键，则是查看该名武将的原始能力。



游戏中玩家控制的军团完全可以看成一个人，军团的□键连击最多可达4下，而且可以与△键配合使用，计有□△、□□△、□□□△三种变化。△键可以破坏敌人的防御，但有可能途中被打下来。而单骑驱时的操作就更像《真·三国无双》了，还有类似无双乱舞的决战斗技，令人大呼过瘾。

单骑驱

按键	功能
□	普通攻击
△	蓄气攻击
×	跳跃攻击
○	发动决战斗技
L1	防御
SELECT	进入机能画面

系统

系统可视为武将特性，共分为知将、忍者、猛将、万能、僧侣、英雄这六种。系统不同，升级时增加的能力值也有所不同。各系统升级时增加的能力如下表所示：

各系统升级时能力的成长

系统名	武力	体力	知力
英雄	4	4	4
万能	4	3	3
猛将	4	4	1
知将	3	2	4
僧侣	2	3	4
忍者	3	3	3

此外系统还决定了学习武将技的速度，如果系统与武将技相符的话，在装备画面中该项特技的名字会变为绿色，这就表明此技会快速成长。猛将系角色不与任何武将技相符，练武将技就相当吃亏了。（题外话：猛将系的好处在于单骑驱时初期便拥有较多的决战斗技。）

单从升级时的能力增长情况来看，英雄是加得最多的，不过英雄是游戏中的隐藏系统。当武将装备上菩提树の数珠之后，该武将的系统就会变为英雄。英雄不但增加的能力是最多的，而且与所有的武将技都相符！游戏中在第六章的三河决战里拿到极的评价，就能获得菩提树の数珠。此外收集完合战绘卷后的奖励中也有菩提树の数珠。



体调

可视为状态。多出战的话体调就会下降，休战的话体调就会恢复，战败的话体调会降至最低。体调关系到战斗开始后武将技的初始发动次数。如果是“绝好调”的话，一出场武将技的发动次数就是最高的4点。此外体调对部队的攻防能力也有影响，效果虽不明显但也不可忽视。织田信长的初期装备柴筒釜可以令其状态始终为绝好调，在初期还算比较实用。

武将能力

本作中，每名武将的能力分为：等级、身分、系统、体调、各兵种适性（最高十级）、各武将技等级（最高五级）和基本数值（包括武力、知力、体力、攻击、防御、移动）。在介绍完武将的基本数值后，会为大家介绍本作的独有数值。

能力	说明
武力	影响部队的攻击力和单骑驱时武将的攻击力。
知力	影响武将特技的威力，此外还关系到单骑驱限制时间的长短。
体力	影响部队的防御力和单骑区时武将的体力。
攻击	部队的攻击力，由武将的武力、装备、兵种适性、兵种基本攻击力决定。
防御	部队的防御力，由武将的体力、装备、兵种适性、兵种基本防御力决定。
移动	部队的移动力，因兵种而异，装备特定的马匹可令其上升。

身分

身分是日本战国游戏的特色之一。身分越高，带兵上限也就越高。身分上升需要看该武将所获得的勋功值，普通武将升到最高的宿老需要65点功勋值。而功勋值的获得要看该武将在每场战斗中的表现，具体情况参见下表。

功勋值一览

项目	功勋值
大将首（消灭敌方总大将）	功勋值+20
一番枪（最先与敌人交手）	功勋值+5
一番首（最先消灭一支敌军）	功勋值+10
击破一位有名敌将	功勋值+5
击破一位无名下将	功勋值+1

调整系数表

身分	系数
小头、组头、物头	×1.0
足轻大将、侍大将、武者大将	×0.8
中老、家老	×0.6
宿老、大名	×0

晋升功勋值

身分	功勋值
小头	0
组头	20
物头	25
足轻大将	35
侍大将	40
武者大将	45
中老	55
家老	60
宿老	65
大名	信长专用

由以上三个表可以推算出武将的晋升机会。首先根据功勋值一览表可以算出武将在战斗中获得的功勋值，然后根据身分乘以调整系数表，就可以得出最后获得的实际功勋值。当该值大于身分晋升所需的功勋值时——おめでとう！他升级了！

听起来似乎够简单的，其实不然，因为还有两大因素在作祟：第一，每场战斗后武将累计的功勋值归零，也就是说要想晋升的话就得让该名武将在一场战斗中获得足够的功勋值；其次，每场战斗中获得功勋值最高的武将才能获得晋升机会。

以小合战为例，假设我方一名小头获得大将首、一番首、一番枪，这样就获得了37点功勋值（含击败两名无名下将的功劳）。但如果是中老的话，就只能获得22点经验值。由此看来，小合战只能用来给身分低的武将晋升，身分高的武将只能在大合战中才有机会晋升。请大家不要忘记！

合战の巻：战斗指南

作战基础

本作的战前交代作得非常棒，战术、打法、胜利条件和过关提示都以影像的形式表现出来，就算是你不懂日文也能轻松领会。在战斗中，玩家一次只能控制一支部队，对其他部队可以通过预设目标进行指挥，但只能对军团长预设目标，而无法对护卫部队下命令。



进入战斗后按START键可以自行重组军团，这是一个相当有用的技巧。另外在战场上会有一些道具和恢复兵力的宝物，某些关卡的特定位置还会出现光球（多为村庄附近）。这些光球会影响到过关进程，有时候不去接触的话就过不了关，请大家一定要注意！

合战评价

过关之后电脑会根据玩家的表现给出评价，评价共分为4项：击破兵士数、负伤兵士数、经过时间和兵种特技，每项的最高分都是100。综合评价得到优，就可以拿到奖励道具。如果总分超过300分，就可以获得最高评价——极。拿到极评价的话可以得到额外的奖励道具，同时也可以获得优评价的奖励道具。



极评价的奖励道具往往都非常好，还有一些买不到的珍贵道具，因此要尽量拿到极评价。击破兵士数要想拿高分，就得搜遍整个战场，不放过一个敌人。但这样一来就会影响负伤兵士数和经过时间。所以最后一项兵种特技才是关键，兵种特技拿高分的关键在于多用兵种特技杀敌，需要注意的是如果用兵种特技打中自己人的话，虽然不会造成损伤，但会倒扣评价。

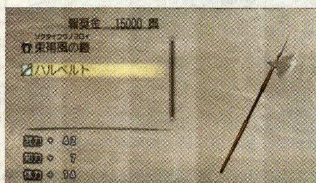
单骑驱

所有武将都有单骑驱这一项特技，发动后就能进入单骑驱战斗中。单骑驱战斗中，可以获得经验值和钱，还可以恢复兵力，并令敌人进入混乱状态，可谓相当好用。杀满100人之后更可单挑敌将，如果将敌将打败的话，会令其体调低下。若是敌将某项能力比我方武将要高出许多的话，更可以大幅提升自己的能力。

发动单骑驱后在使用决战斗技时，连续按键可以令其有效时间延续。而单骑驱的时间限制与双方的知力差有关。不过单骑驱的作用其实非常有限，而且还要耗费大量时间。在高难度下与柳生宗严这样的剑术大师单挑时很难取胜，所以在高难度下并不推荐发动单骑驱。



兵种解说



在本作中登场的9个兵种能力各有不同，玩家可以根据自己的兴趣爱好以及关卡特点而定。注意兵种适性的等级对攻防数值的影响相当大，差一级也有天壤之别。

枪骑马

最常用的兵种，我方武将中用枪骑马的非常多。其特征是攻强守弱，机动力强也是一大优势，但在山岳地带速度将变得很慢。兵种特技突击是相当好用的一招，骑马来回突更是非常爽快。

刀足轻

各项数据都相当平均的兵种，可谓是攻守兼备。其兵种特技为风车转，可以把附近的敌人统统绞杀，但此技也很容易误伤自己人。在实战中必须提前蓄力，当敌人冲至面前时再发动兵种特技。

铁炮足轻

可以远程攻击是其特色，特技为多段射击。和弓兵比起来缺点在于攻击轨道是直线，我方部队如果在前面挡着的话也会被打中。另外铁炮是按比例造成伤害，所以当敌人兵少时效果很差。

铁炮骑马

等于铁炮足轻的骑兵版，攻击和移动都是一流的，不过依然能打中自己人。另外这个兵种由于出现太晚，而且天生铁炮骑马等级高的人几乎是没有的，得耐心培养。

弓足轻

和铁炮一样属于远程攻击型，但攻击力不是按比例来算的，而且攻击轨道为抛物线，不容易误伤自己人。令人意外的是其防御力并不算太弱，总的来说是个不错的兵种。

弓骑马

和弓足轻性能相仿，攻击和移动要高一些，而防御力很低，一旦被敌人近身的话就很危险，因此军团长一定要学会一种攻击系武将技防身。兵种特技为多连射击，相当好用。

枪足轻

防御力超高，受到围攻也不怕，可以用来吸引对方的火力。但移动力实在太低，因此军团长一定要会疾风。兵种特技是多段突，攻击距离超远，适合在一大帮人混战时躲在外面放冷枪。

忍者

数值冠绝九大兵种，各方面能力都不弱。速度虽然比骑兵稍慢，却可以无视地形影响。缺点在于兵力太少，而且兵种特技超弱，还是按比例攻击敌人的，所以并不实用。

黑锹

远程攻击型，但各项数值都很低，特性是拆除障碍物超快。兵种特技是以抛物线的轨道丢炸弹，命中后有可能令敌人昏迷。可以与移动速度同样很慢的枪足轻一起使用。

名将の巻：连系攻击

在战斗中左上方会显示我方的部队表。有时候己军援护部队的名字前会提示玩家按R1键，此时按键的话便可以发动援护攻击。在特定情况下提示信息会变成蓝色，此时按R1键的话便可以发动更加强力的连系攻击！下面就为大家分析这个被称为《决战Ⅲ》系统之精华的连系攻击系统！

致命攻击

在介绍连系攻击时，先要介绍致命攻击。致命攻击分为三种，阻止敌人发动兵种特技为“阻止”，在很接近敌人的地方发动兵种特技为“超接近”，用我方的兵法特技打破敌人的兵种特技为“逆袭”。发动致命攻击后画面右下方会有倍率显示，表明此法攻击的威力会翻倍。

在发动致命攻击时，如果己军援护部队满足发动援护攻击的条件，提示按R1键的信息就会变为蓝色，此时按R1键的话便可以发动连系攻击了。在实战中“阻止”是最容易发动连系攻击的。

攻击倍率



发动连系攻击时画面右下方同样会有倍率显示，而连系攻击发动时会根据敌我双方的情况追加倍率，最多可以追加7次倍率，攻击力可以达到4.5倍。7次追加的情况下，如果再发动“好机”，攻击力便会达到最高的6倍！倍率的追加情况如下表所示：

追加次数	1	2	3	4	5	6	7
攻击倍率	1.5倍	2倍	2.5倍	3倍	3.5倍	4倍	4.5倍

追加倍率的条件

条件	说明
连系	无其他追加条件时便会显示连系
三段连系	连系攻击中再发动援护攻击
绝好调	参与连系攻击的任一武将的体调为绝好调
逆境	参与连系攻击的任一武将所剩兵力不足1/4
无伤	参与连系攻击的任一武将没有受到攻击
临接	参与连系攻击的武将位置极为接近
好相性	参与连系攻击的武将之间拥有良好的关系
好敌手	参与连系攻击的武将之间拥有不好的关系
异国兵	参与连系攻击的武将带的兵种不是日本的兵种
特殊兵	参与连系攻击的武将带的兵种是特殊兵种
同兵种	参与连系攻击的武将带的兵种属于同一系统
兵奇数	参与连系攻击的任一武将的兵力为奇数
特技量	参与连系攻击的武将所拥有的特技槽数量相同
敌总大将	连系攻击的对象是敌人的总大将
敌同兵种	参与连系攻击的武将所带的兵种与敌人属于同一系统
敌异国兵	连系攻击的对象所带的兵种不是日本的兵种
敌特殊兵	连系攻击的对象所带的兵种是特殊兵种
强敌	连系攻击的对象是历史上有名的大将
好机	好相性发动时有10%的几率变为好机，是最强的追加条件
不服	好敌手发动时，若参与连系攻击的任一武将的体调不为绝好调，有33%的几率变为不服。不服发动时，连系攻击失败，且攻击力变为1/2

※特殊兵是指兵种名字中不带“下级”、“中级”、“上级”、“精锐”字样的兵种。

治国の巻：武将育成

怎样的武将才能被称为最强武将呢？从武将数据来看，能力（包括武力、体力、知力）最高、全武将特技习得且等级最高、全兵种适性最高的武将，便可称为最强武将！但从实际情况来看，能力最高意义不大，因为多周目游戏时武将的武力、体力、知力并不继承，所以练满也没太大的实际意义。而武将技和兵种适性是可以继承的，所以我们的目标就是要培养出全武将特技习得且等级最高、全兵种适性最高的武将！

得意系统表

系统名称	对应的得意特技类型
英雄	全部
猛将	无
知将	计略系、攻击系
僧侣	支援系、计略系
忍者	忍术系

武将特技升级所需的经验值

特技等级	所需经验值	累计经验值
习得特技	15	15
1级→2级	30	45
2级→3级	60	105
3级→4级	120	225
4级→5级	240	465

武将特技的锻炼规律

兵种适性是和武将获得的经验值有关的，所以无需多言。而武将特技的成长是靠特技经验值来实现的。只要在战斗中使用武将特技，便可以获得特技经验值，特技经验值累计到一定程度，武将特技便会升级。具体情况请参见下表。由表可知，得意系统+装备兵法书才是修炼武将特技的最佳法门。

巧妙利用武将列传100%的奖励

要想练出一名全武将特技习得且等级最高、全兵种适性最高的武将，实在是太花时间了，而要想练出多名这样的最强武将更是劳民伤财。但我们可以利用BONUS奖励达成这一条件！只要将合战绘卷中的武将列传完成到100%，这样在新一周目游戏开始时全部武将的兵种适性和武将特技的等级都会上升一级！而且此后每开始新一周目游戏时都会获得这样的奖励，只要反复通关，就一定可以将全部武将都练成最强武将。

不过这种奖励并不是无条件送给全部武将的，这其中是有一定规律的。在开始新一周目游戏时，只有等级在1～3之间的武将特技和等级在2～9之间的兵种适性才会自动上升一级。也就是说，如果想最大限度地利用武将列传100%的奖励，就要争取让全部武将学会全部武将特技、且兵种适性不为1级！请大家向着这个方向努力吧！

特技经验值的入手规则

说明：除表的第一列以外，其余部分的数字单位均为“点经验值”。

使用1次武将特技所消耗的特技槽数量	得意系统				不得意系统			
	有兵法书		无兵法书		有兵法书		无兵法书	
	使用1次	不使用	使用1次	不使用	使用1次	不使用	使用1次	不使用
1	8	6	2	0	4	3	1	0
2	10	6	4	0	5	3	2	0
3	12	6	6	0	6	3	3	0
4	14	6	8	0	7	3	4	0

※“不使用”是指在战斗中一次武将特技都不使用时过关所获得的经验值。

明君の巻：研究心得

上级指南

人物篇

有人反映：本作能用的人太多了！确实如此，如果你不懂日本战国历史的话，看到这么多人根本就不知道该优先培养谁。其实本作的难度并不高，只要你有重点地练几个武将，绝对不会差到哪里去。不过不推荐培养明智光秀和荒木村重，因为他俩后期会叛变。此外归蝶、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀、羽柴秀吉、蜂须贺小六中途会离开数章，也不建议培养。但羽柴秀吉强制出战的战斗多，完全不理的话也是不行的。比较保险的方法就是全练女武将（除归蝶外），组建后宫军团，她们可都是不会离你而去的绝对主力啊！

特技篇

本作的武将技相当多，要想将特技练满相当麻烦，所以特技的取舍是比较重要的。在此推荐以下几个武将技：

回复：恢复我方兵力，其意义我就不多说了。

疾风：提高移动速度。对于节省过关时间极为有效。

沉默：封住敌人特技。对于后期出现的敌方名将相当有用，不学必败。

风遁/火遁：给予周围的敌人一定伤害。这是弓箭队和铁炮兵必学的防身技巧。

战术篇

防御是相当重要的技巧。再强的兵种和特技，只要防住了，就会完全无效。由此派生出的战术就是派一员大将在前面防住，后面的弓箭部队和铁炮部队拼命远程攻击。在这种战术下，再强的敌人也必败无疑。但敌人有时也会用这种技巧，此时要么对轰，要么就冲上去近战干掉敌人的远程攻击军团吧！

本游戏有个很重要的设定就是，持续状态型效果同时只能有一种。假设我方中了攻击力下降的特技后，只要对自己使用回复或提升速度之类的特技，就能盖过攻击力下降的状态。到游戏后期时，敌人的智将发动攻击型武将技后简直锐不可当，而且持续时间超长。一遇到这种情况，只要对着敌人用用疑心、骂倒之类的技巧，立刻就能解除敌人的特技！

合战绘卷完美收集指南

在标题画面下选择“合战绘卷”，就可以查看你到目前为止的游戏成绩。“合战绘卷”包括5项，分别是武将列传、合战总览、装备品事典、MOVIE鉴赏和音乐鉴赏。这5项统计涵盖了游戏所有的隐藏要素，玩家的目标就是达到100%。每一项统计达到100%之后都会有非常好的奖励。

要想达到100%，基本上只要打过所有的战役、收集所有的装备、找到全部的武将就可以了。详情参见后面的攻略就行了。需要注意的是第九章有3段MOVIE只能在一周目时见到，分别是打过摄津、伊贺、甲斐之后出现的。由于此处为3选2，所以一定要在此留一个记录，把三关都打过去。不然就等着重打吧！

下面是几个小技巧：

一、装备品事典中并不包括饰品、兵法书和兵种；

二、由于大部分装备都可以买到，而本作赚钱又比较困难，在此介绍一条秘技：买之前先存档，买完之后另存一个记录。之后阅读“合战绘卷”补完收集率后读买之前的档，即可不花一分钱补齐装备了；

三、音乐收集中最难收集到的是第30首，游戏中只有一次机会听到。在第十二章的博多大战中，将ペドロ打得濒死时他就会投降。此时会出现动画，千万不要按START键跳过去！等他把话说完之后就能听到这首曲子了。

四、需要单挑才能收到的武将，建议在一周目时搞定，不然在高难度下非常难打。

联动要素

当你的记录卡中有《战国无双》存档时，在机能画面中选择读取记录就能获得隐藏武将前田庆次；当你的记录卡中有《战国无双 猛将传》存档时，在机能画面中选择读取记录就能获得隐藏武将稻姬。这两位虽不影响合战绘卷的完美收集，但由于两人身上都有独特的装备，所以一定要收！

注意这个联动过程是可以随时进行的，联动之后隐藏武将就会加入。而隐藏武将加入时的能力是根据玩家当时手下武将的能力来决定的，从这个角度来说晚一些联动反而更好。

限定版独有要素

如果你购买了《决战Ⅲ》的限定版，用限定版中附带的资料碟与《决战Ⅲ》游戏联动的话，就可以获得3位隐藏武将：阿松、千利休和风魔小太郎。和前田庆次、稻姬一样，这3位也不影响合战绘卷的完美收集，而且身上也有独特的装备，能力也是根据加入时玩家手下武将的能力来决定的。

在限定版中附带的资料碟中还收录了3个梦幻关卡，这3个梦幻关卡是无视史实的乱斗战役，在最后一关里玩家要面对由游戏中最强敌人所组成的军团，非常有挑战性！但由于限定版不是人人都能有，所以绝大部分玩家是玩不到了……但我还是要说，这3关真的非常刺激！（被抽飞）

通关之后的奖励

刚开始游戏时，玩家只能用初级难度，初级难度下游戏一共有12章。将初级难度通关之后读取通关记录的话，可以开始二周目游戏，难度自动变为中级。中级难度下打过第12章后会出现隐藏的第13章，之后才算真正的通关。而且二周目游戏时很多过场动画会发生变化，使得剧情交代更加完整。打过中级难度之后读取通关记录的话，会以上级难度开始三周目游戏。上级难度打至第九章时可以收到隐藏角色阿市。之后再通关的话无论多少周目都是上级难度。

读取通关记录开始新游戏时，可以继承的东西有：

①各武将的兵种适性和武将技等级。
②最终战时各武将装备的武器、铠和兜。
③最终战中获得的奖励。

难度不同的话，敌人的配置、能力和AI都会有所不同。像上级的第一场战斗，一出来就有两支部队夹击信长，而在中级和初级是没有的。不过由于可以继承不少东西，所以难度并没有上升很多。

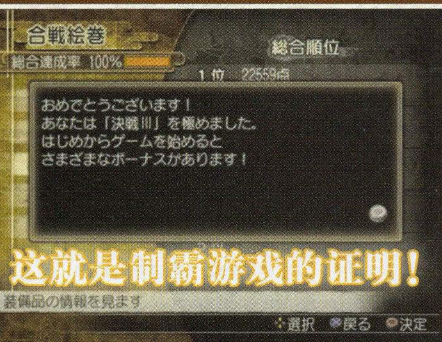
合战绘卷100%的奖励

合战总览100%	新游戏时拥有强力的铠与武器
装备品事典100%	新游戏时拥有强力兵法书
武将列传100%	新游戏时武将的兵种适性和武将技等级上升
音乐鉴赏100%	新游戏时获得大量金钱
MOVIE鉴赏100%	新游戏时拥有强力的兵种

全部项目100%达成后的奖励清单

以上五项全部达到100%后，新游戏时还会有更多的奖励！但一定要重新开始新游戏才有效，至于是几周目存档倒不重要。

武器	青龙偃月刀、バルムンク、ハルベルト
铠	吉祥天の千早、弁財天の小袖、蛟龙の铠、绯丝威の铠、色々威の铠
兜	天狗前立兜、とび兜、变わり兜、守札后立兜、蛇头形兜
装饰	柴筒金、菩提数の数珠、释迦样の守、天照神の军配、八尺镜
名马	帝受栗毛、八升栗毛、松风、三国黑
兵法书	神术の书、落雷の极意、三国志演义、役小角の书
兵种	信浓弓众、肥后枪众、杂贺铁炮众、杂贺铳马众、南部弓骑马众、备前刀众、甲斐枪骑马众、武藏难刀众
其他	仕官武将兵种适性和特技等级上升，并获得50000贯资金



攻略前言

攻略中关卡名用蓝色标出的是通常合战，用红色标出的是重要合战，未特别标明的是小合战。小合战不影响剧情，会按A、B、C的顺序依次出现；通常合战多为N选一的关卡，打过后会出现重要合战，打过重要合战剧情就会继续发展。过关奖励和隐藏道具中用红色标明的是关系到合战绘卷完美收集的非卖装备品，不要错过。

为方便大家达成极评价，在每场战斗开前都注明了时间评价的满分标准。只要在这个时间内过关，就一定可以拿到100分！

第一章 信长初阵

1 吉良大浜の战い
满分时限：4分钟

过关奖励 长卷骑马众（极）、十文字枪（优）

隐藏道具
木制军配：敌本阵深处　拘束の初步：河的上流

2 犬山の合战
满分时限：4分30秒

过关奖励 国人の铠（极）、银杏穗枪众（优）

隐藏道具
持国天の札：地图右上方

第二章 尾张激斗

1A 岩崎の反乱军
满分时限：5分钟

过关奖励 ひすいの数珠（极）、腰卷（优）

隐藏道具
大钉后立兜：地图右下方

1B 小牧山の山贼
满分时限：4分钟

过关奖励 樱の发饰り（极）、打刀（优）

隐藏道具
野武士众：左上方的砦的东北

1C 品野の谋反军
满分时限：4分钟

过关奖励 回复の初步（极）、键枪骑马众（优）

隐藏道具
多闻天の札：地图中央偏下处

敌人会分头进攻本阵，算是初期较有难度的一关。建议此关不要护卫，直接上三个强力武将，分头堵住敌人。玩家手控一支部队机动，总之不要让敌人接近本阵。

2A 稻生の合战
满分时限：4分钟

过关奖励 增长天の札（极）、短弓骑马兵（优）

隐藏道具
金箔押军配：柴田胜家初期位置的右上方

隐藏角色
泷川一益：击败躲在地图中央的左端的他

2B 赤冢の合战
满分时限：6分30秒

过关奖励 佐仓枪马僧兵（极）、三锹形前立兜（优）

隐藏道具
疾风の初步：往地图右下方搜索
信乐茶壶：往地图左上方搜索

2C 村木の战い
满分时限：6分30秒

过关奖励 沈勇の兜（极）、沈香の数珠（优）

隐藏道具
铸铁镜：松平元康本阵的深处

隐藏角色
佐佐成政：取得地图左下方民家处的光球

5 桶狭间决战
满分时限：4分30秒

过关奖励 狩衣风の铠（极）、左文字の打刀（优）

隐藏道具
大鹿毛：今川义元初期位置的西边
云水の觉书：地图左下方，须发生下雨剧情后才能取得
梓弓骑马众：地图正中央的最左边
律仪者の兜：打败松平元康

隐藏角色
太原雪斋：击败身处今川阵营中的他

正常情况下只须等下雨后从左上方绕过去偷袭今川义元就可以轻松过关了，但要想在一周目拿全道具＋太原雪斋击破＋极评价相当有难度。为了节省时间，左边的信长主要负责捡道具。而正面防守的人要面对松平元康和本多忠胜，千万不能让他俩使出特技，不然我方必定损伤极大。推荐采用骑马队＋两队弓箭手的组合，另外可多考虑单骑驱令其混乱，兵种和特技也要多放多捞分。实在不行的话二周目再来也行。

第三章 美浓攻略

1A 国府の野盗
满分时限：5分钟

过关奖励 华美な铠（极）、唐冠形兜（优）

隐藏道具
伽罗の数珠：敌本阵的西南处
信国の直枪：我方本阵的西部

1B 千种の一揆
满分时限：5分钟

过关奖励 井户茶碗（极）、相模刀僧兵（优）

隐藏道具
斗将の觉书：我方本阵内
加贺枪僧兵：3个并列的弓橹之间

斗将的觉书在我方本阵内，而我军是不能攻击自军栅栏的，所以要想拿这个道具，必须先让敌人把本阵的栅栏砍掉后才能入手。以后还会有多个这样拿的道具。

1C 神户の谋反军
满分时限：7分30秒

过关奖励 青铜剑兵（极）、管枪骑马众（优）

隐藏道具
重藤弓众：地图右上方
大德の兜：正中央的我方阵地中

2A 墨俣防卫战（二选一）
满分时限：15分钟

过关奖励 副将の铠（极）、释天の札（优）

隐藏道具
回复の初步：斋藤龙兴军的后方
唐津茶碗：三江交汇之处的北方
鲶尾形兜：地图左上方

隐藏角色
稻叶一铁：击败位于敌本阵左方的他

2B 木曾川の战い（二选一）
满分时限：8分30秒

过关奖励 枪镰骑马兵（极）、知将の觉书（优）

隐藏道具
银箔押军配：敌本阵的右侧
长柄刀骑马众：不破光治初期位置的左下方

隐藏角色
お雪：找到本关的全部道具

3 关原突破战
满分时限：6分30秒

过关奖励 千代女の装束（极）、长寿院栗毛（优）

隐藏道具

野太刀：地图左下方
大激励の初步：地图右上方

隐藏角色

蒲生氏乡：过关时阿市的兵力不低于1600

本关难点在于阿市的部队会不断往前冲，所以一定要让护送的信长冲上前。来到北方时会遇到百地三太夫的忍者伏兵，此处一定要让信长顶住，让阿市冲过去，这样她就会在河川待机了。记得多用SAVE/LOAD大法。

4 稻叶山城攻略战
满分时限：6分30秒

过关奖励 无赖汉の铠（极）、小乌丸（优）

隐藏道具

白铜镜：木下藤吉郎瞬移之后的位置附近
守札后立兜：敌本阵南侧的通道拐角处

隐藏角色

竹中半兵卫：用藤吉郎去接近躲在敌本阵深处的他

第四章 信长上洛

1A 茨木の野盗
满分时限：6分钟

过关奖励 道镜の法衣（极）、屉穗枪众（优）

隐藏道具

银杏穗枪众：地图左上方
乌帽子形兜：破坏4个井列的弓橹

1B 饭盛山の山贼
满分时限：6分钟

过关奖励 大崎枪马僧兵（极）、火炎前立兜（优）

隐藏道具

落雷の初步：沿着海岸线搜索地图的右下方

1C 交野の一揆
满分时限：5分钟

过关奖励 法师の帽子（极）、荒武者众（优）

隐藏道具

朴刀：地图左下方的阵的东边
弓胎弓众：河流的东北岸上

2A 胜龙寺の合战（三选二）
满分时限：10分钟

过关奖励 伏竹弓骑马众（极）、本小札胴の铠（优）

隐藏道具

大沈默の初步：地图中央被山围起来的地方
皆朱枪：地图西边的道路上

隐藏角色

南光坊天海：在吉乃在场的情况下取得敌本阵东边的光球

2B 多闻山の战い（三选二）
满分时限：6分30秒

过关奖励 枭雄の兜（极）、莳绘军配（优）

隐藏道具

户隐流锁帷子：击败北逃的伪松永久秀
百里黑：击败所有的伪松永久秀

隐藏角色

岛左近：找到地图左下方的他并将其击破

2C 池田の战い（三选二）
满分时限：10分钟

过关奖励 则重の胁差（极）、大疑心の初步（优）

隐藏道具

荣螺形兜：左下的敌阵的北方
鸟铳众：左上的敌阵的南方

隐藏角色

服部半藏：击败躲在从右下的敌阵到北方的敌阵之间的小路的他

本关的要点在于一定要留一队守本阵，途中会有伏兵前来偷袭。

3 界攻略战
满分时限：11分40秒

过关奖励 天目茶碗（极）、金刚树の数珠（优）

隐藏道具

棒火矢众：破坏商人宅后出现
无赖汉の兜：破坏商人宅后出现
火遁の初步：アマリア的后方

隐藏角色

サンゼス：取得敌本阵东边的光球

一定时间经过之后，前往地图右上方的建筑，就会打开水门。

4 越前进行战
满分时限：10分钟

过关奖励 大回复の初步（极）、膝丸の兜（优）

隐藏道具

天明茶釜：依次访问两个村庄后入手
吕宋茶釜：打倒浅井长政
铸铁八花镜：地图左上方

隐藏角色

福岛正则：在羽柴秀吉未撤退的情况下过关

本关获胜简单，但要想一周目拿“极”有难度。因为敌人太多，我方损兵和耗费时间很难得高分，所以兵种特技一定要全力拼满分！

第五章 姊川の狼烟

1A 垂井の野盗
满分时限：5分30秒

过关奖励 ベルベル马兵（极）、千鸟枪众（优）

隐藏道具

丹波忍者众：地图右下的阵的东边
朱涂莳绘军配：敌本阵的深处

1B 北方の一揆
满分时限：5分钟

过关奖励 方天戟（极）、相模枪众（优）

隐藏道具

木挽黑锹众：地图右上方
阿弥陀样の守り：全橹生存时自动入手

1C 大桑の反乱军
满分时限：4分30秒

过关奖励 三日月茶壶（极）、大崎枪骑马众（优）

隐藏道具

つげの数珠：我方本阵的西北方
鸟毛植兜：地图中央略偏东南的山下

2 姊川决战
满分时限：9分钟

过关奖励 兵法の极意（极）、来国光の枪（优）

隐藏道具

沈勇の铠：地图右下方的河中
小云雀：敌本阵的深处
鸟铳骑马众：左上方的河里

隐藏角色

加藤清正：在羽柴秀吉未撤退的情况下过关

第六章 元龟争乱

1 野田福岛の战い
满分时限：7分钟

过关奖励 矢舌札胴の铠（极）、坚の杖（优）

隐藏道具

根来铁炮众：地图中央偏北被橹围住的地图
丹波くノ一众：アマリア的阵内

隐藏角色

ぎん千代：归蝶在场时访问初期配置右上方的村落

2A 细野の野盗
满分时限：6分钟

过关奖励 备前刀众（极）、小锹形前立兜（优）

隐藏道具

照魔镜：地图右方中央的树林里
安芸弓众：中央森林的入口处
龙卷の极意：破坏右下方的敌阵

2B 木造の一揆
满分时限：7分钟

过关奖励 芦屋茶釜（极）、莳绘军配（优）

隐藏道具

兔耳胁立兜：我方阵地内
瓦师黑锹众：地图右上方
大和刀僧兵：地图左上方

2C 峰の谋叛军
满分时限：6分钟

过关奖励 木曾枪骑马众（极）、とび兜（优）

隐藏道具

秋茶碗：地图左上方
龙神の极意：中央的敌阵内
戟：敌盟主的正面

3A 多闻山攻防战（三选二）
满分时限：8分30秒

过关奖励 井上流铁炮众（极）、纪伊くノ一众（优）

隐藏道具

熊头形兜：中央偏下处
伎芸天の腰卷：左下的毒沼中
上人の训戒：右上の敌阵内

隐藏角色

可儿才藏：击败躲在中央湖泊附近的他

建议打法是分成三部队，左下、右下各安排两人，剩下的那支部队从左边开始歼灭敌人外加寻宝。这种打法可确保本阵无忧，也能以容解决最后的松永久秀。

3B 佐和山攻防战（三选二）
满分时限：8分钟

过关奖励 マッチ铳马兵（极）、信义の兜（优）

隐藏道具

落雷の极意：地图左上方
透光镜：地图右下方

隐藏角色

おつね：前田利家在场时取得地图右上方的光球

本关的难点在于出场角色不能自由挑选，如果电脑派出的废材正好对上浅井长政的话就……斋藤龙兴会在后期偷袭我方本阵，一定要预先留上一支强力部队！

3C 三河决战（三选二）
满分时限：12分钟

过关奖励 菩提树の数珠（极）、偃月刀（优）

隐藏道具

诹访神の军配：北部大平原东边的山下
木曾枪马僧兵：地图左上处
拂子后立兜：右边河流不能通行之处的北边
孙子：击败高坂昌信

隐藏角色

快川绍喜：打过本关就能加入

本关的难度高达10颗星（最高等级），其难度可想而知。敌方猛将如云，为减少不必要的损失，与敌方有名有姓的大将交手时最好由玩家亲自控制，绝对禁止对方使用特技！打完一开始的武田信玄后真正的武田信玄会带着两员猛将出现，此处难度极大，要先用沉默封住特技，之后派人在前面防御，后面以远程攻击辅助，这样时间虽然慢点，但可保无伤。本关的奖励菩提树の数珠相当有用，一定要拿到！

4 京洛の战い
满分时限：10分钟

过关奖励 菩提树の数珠（极）、偃月刀（优）

隐藏道具

长鸟帽子形兜：从上往下数第3条道路（横向），在河的西边
衣冠风の铠：从下往上数第2条道路（横向）的最东边
三条茶釜：地图右上方
天运の初步：从左往右数第3条道路（纵向）最上方有一个物头，接近他等他把话说完之后就能自动获得

隐藏角色

冢原卜传：在单骑驱中击败他

第七章 天正攻势

1A 鲶江の野盗

满分时限：8分钟

过关奖励 武藏雉刀众（极）、纵矧胴の铠（优）

隐藏道具

甲斐くノ一众：左上方的阵的北方
乐烧茶碗：左下的敌阵
童子切安纲：在没有被物见发现的情况下（即未出现敌援军）打倒敌总大将下的野盗の子分

1B 三云の山贼

满分时限：8分钟

过关奖励 疑心の极意（极）、穴泽流雉刀众（优）

隐藏道具

根来铳马众：北方的敌阵
美浓刀众：右下的敌阵
水干风の铠：击败将敌阵全部破坏后出现的增援

1C 日野の一揆

满分时限：7分钟

过关奖励 甲贺忍者众（极）、种子岛铁炮众（优）

隐藏道具

锡杖后立兜：地图右下方海岸的凹处
大和刀众：海岸线的中央
鹤女房の裤：敌本阵的东北方

2A 朝仓讨伐战（三选二）

满分时限：8分钟

过关奖励 稻富流铁炮众（极）、膝丸の大铠（优）

隐藏道具

天冲前立兜：地图左端中央的凹处
吕宋茶壶：地图左上方
日向弓僧兵：地图右上方

隐藏角色

大谷吉继：依次访问两个村庄后加入

2B 小谷城攻略战（三选二）

满分时限：12分钟

过关奖励 沈默の极意（极）、信义の铠（优）

隐藏道具

棒火矢骑马众：城下町（地图右下方的区域）的左上方
蛇头形兜：进城后左边的区域
るりの数珠：最西边的区域，须击败浅井久政后才能进入
齿翼月牙：访问城下町的村落后会在城下町右上方出现
金涂莳绘军配：羽柴秀吉所在位置上边的区域的左上方

隐藏角色

藤堂高虎：击败躲在羽柴秀吉所在位置西南方区域的他

2C 明智城救出战（三选二）

满分时限：11分30秒

过关奖励 修验者の书（极）、薄铁板の兜（优）

隐藏道具

白铜八花镜：地图最下方中央的凹处
不动明王の札：地图右端中央的凹处
甲贺くノ一众：明智光秀在场时来到敌本阵南边时会出现秘道
朴刀：破坏敌本阵南方的栅栏后获得

隐藏角色

石川五右卫门：本关中途他会出现在画面左下方，击败他就可以了

敌方阵营中，真田昌幸的攻击型特技超猛，一定要用沉默将其封住。

3 长筱决战

满分时限：10分钟

过关奖励 律仪者の铠（极）、十握剑（优）

隐藏道具

八升栗毛：地图左下方，过河后便能发现
夜叉の兜：左边山的顶部
甲斐枪马僧兵：夜叉の兜所在位置的上方，在山下
回复の极意：右边的阵中

本关难度很低，带上铁炮兵和弓箭手就可以乐胜了。但要想拿道具的话必须派出一支部队冲出防马栅回收。建议派忍者部队加疾风，从左边出发按八升栗毛→夜叉の兜→甲斐枪马僧兵→回复の极意的顺序进行回收。

第八章 平安乐土

1A 大沟の野盗

满分时限：8分钟

过关奖励 千手院长吉（极）、杂货铁炮众（优）

隐藏道具

板札胴の铠：在敌物见部队到达右方的敌阵前将其击破
根来铁炮众：右上的敌阵
种子岛铁炮众：右下区域的中央偏左处

本关难度激增，敌人的铁炮部队非常厉害，还有大炮辅助，一定要注意。

1B 朽木の一揆

满分时限：10分钟

过关奖励 备前刀僧兵（极）、直垂风の铠（优）

隐藏道具

美浓刀僧兵：地图右端河流的北部
左官黑锹众：地图左上方
变化の极意：中央的我方阵地中

1C 国吉の谋叛军

满分时限：6分钟

过关奖励 甲斐枪骑马众（极）、朱涂一の谷兜（优）

隐藏道具

阴阳师の书：地图右上方
国友铁炮众：地图左下方
大将の铠：自始至终不让敌人的一兵一卒靠近我方阵地的奖励

建议部队配置为“左二右三”。敌人会分三波顺序进攻，依次为左上的刀足轻＋右侧的刀足轻、敌本阵左侧的刀足轻+敌本阵右的刀足轻、敌本阵左上的刀足轻+敌本阵右上的刀足轻。分头迎击吧！

2A 松永讨伐战（四选二）

满分时限：12分30秒

过关奖励 南部弓骑马众（极）、枭雄の铠（优）

隐藏道具

地藏样の札：城南部位于两个入口之间的区域的下方
混天截：城深处松永久秀的所在位置附近
红莲の极意：城北部被铁炮橹围住的地方

隐藏角色

柳生宗严：在单骑驱中击败他

2B 木津川口の合战（四选二）

满分时限：10分钟

过关奖励 泽泻の兜（极）、金山姬の装束（优）

隐藏道具

封神演义：从右往左数的第2个我方阵地中
蓬莱镜：地图右上方

隐藏角色

宫本武藏：在单骑驱中击败他

2C 九头龙川决战（四选二）

满分时限：14分钟

过关奖励 唐皮の铠（极）、激励の极意（优）

隐藏道具

放生月毛：地图右边的中央，有栅栏的地方
罗刹の兜：地图右上方
越中枪僧兵：本庄繁长の初期位置附近
矛兵：地图左上方

本关难度也是10颗星满点，这次的对手是上杉谦信。最后与上杉谦信决战时会强制进入沉默状态，最后只要将地图上的岩石都破坏掉，在与上杉谦信决战时便可破除他的强制沉默状态。

2D 明石の战い（四选二）

满分时限：13分钟

过关奖励 カルスト马兵（极）、日本号（优）

隐藏道具

横矧胴の铠：开始地点的北方
圆山形南蛮兜：中央北方的村落上方
银涂莳绘军配：穴户隆家初期位置的右下方
正木流雉刀众：毛利辉元初期位置右下方的山脚下

隐藏角色

山中鹿之助：访问北部村落之后，击败穴户隆家

3 石山决战

满分时限：10分钟

过关奖励 三国黑（极）、大礼の兜（优）

隐藏道具

杂贺铳僧兵：地图中央，在杂贺孙市和三好三人众之间
蒜头骨朵：地图西北方的小路
重厚な铠：地图北方的小路

本关从中央突破的话是捷径，但正面有三好三人众和杂贺众的铁炮队拦截，山上还有大炮，强攻的话会死得惨不忍睹。一般的打法是先去访问村庄引发援军登场事件，之后派别动队干掉拦在援军前的大炮，之后打开水门，就可以从后面突袭杂贺众了。

这里介绍一种邪道打法：手动控制铁炮队或弓箭队，精确调整距离之后，可以找到一个敌人的铁炮无法打到你，而你却可以打到他的位置，之后就简单了。由于距离太远，所以是否命中全凭肉眼观察。用此法可从正面打掉杂贺众。

第九章 一统前夜

1A 铃冈の野盗

满分时限：9分钟

过关奖励 フリント铳兵（极）、妖术の书（优）

隐藏道具

ヴォウジェ：地图中央的最上方
豪壮な铠：ヴォウジェ的南边
ハスタ枪兵：地图右下端

1B 妻笼の一揆

满分时限：8分钟

过关奖励 大岛流枪众（极）、缝延胴の铠（优）

隐藏道具

骨食藤四郎：地图右上方
肥后枪众：地图左下方
役小角の书：先击破北方初期配置的两支黑锹部队，之后在仍有其他敌兵的状态下击败盗贼头目，接着在地图左上方会出现一队增援并向右下方移动。将这只部队击败后就可以拿到了。

注意如果留下北方初期配置的两支黑锹部队最后打，则不会出现增援。

1C 饭田の谋叛军

满分时限：7分钟

过关奖励 中村流枪马众（极）、变わり兜（优）

隐藏道具

夜叉の铠：地图左上端
根来铳骑马：地图中央处
平家物语：敌阵全部破坏

2A 摄津平定战（三选二）

满分时限：12分钟

过关奖励 マンブル刀兵（极）、天狗前立兜（优）

隐藏道具

フランベルク：最西北方的铁炮橹旁
吉田流弓众：击破开始地点附近的某处栅栏后可得
ガイアの甲胄：消灭途中出现于地图东北方的荒木平太夫

2B 伊贺平定战（三选二）

满分时限：10分钟

过关奖励 伊贺忍者众（极）、少彦名の忍着（优）

隐藏道具

总发形兜：利用地图中央的传送点后得到
小传太光世：地图北边的河流上游
伊贺く ノ 一众：利用地图右上方的传送点后得到

本关有不少传送点，利用传送点可以获得一些道具，玩家最终的目的就是要利用右上方的传送点来到敌大将的所在位置。不过要想到达右上方的传送点，必须访问过全部村庄并击碎地图中央的一块大岩石。

2C 甲斐平定战（三选二） 满分时限：14分钟

过关奖励 盾无の铠（极）、陨石の极意（优）

隐藏道具

谋将の兜：左下的村落上方的小路
松风：地图右上端
那须弓马僧兵：地图中央左端
矛骑马兵：地图中央偏右处，有4个橹的区域内

敌将真田昌幸非常厉害，而且还会多次出现，一定要先用沉默把他的计策封住！

第十章 动乱

1 关原游击战 满分时限：4分钟

过关奖励 番匠黑锹众（极）、黑檀の杖（优）

隐藏道具

吉祥天の千早：地图左上方

我方出场部队只有两支，而敌人相当多，因此一定要阻止敌人的传令部队，不然越来越多的援军会让你吃不消的。

2 岐阜城夺回 满分时限：15分钟

过关奖励 切付札胴の铠（极）、天丛云剑（优）

隐藏道具

楠木正成の书：打倒躲在本丸里面的亲卫队
杂贺铳马众：地图右上端
日置流弓众：破坏右下的大炮
水晶の数珠：河流的上游

本关敌人的大炮非常厉害，一定要全部破坏后才能安心前进。而前进的路线也是相当重要的，这样可以把风险降至最低。

第十一章 反击

1A 樱洞の野盗 满分时限：5分钟

过关奖励 厚铁板の兜（极）、直刀兵（优）

隐藏道具

谋将の铠：地图左上方
铁剑兵：地图右下方
弹弓兵：地图上被橹围住的区域

1B 松仓の一揆 满分时限：8分钟

过关奖励 风魔忍者众（极）、薄铁板雪下胴（优）

隐藏道具

ピン铳马兵：地图左下方
风魔く ノ 一众：地图左上方，敌头目附近
史记：在左侧的我方初期配置附近的栅栏未被破坏的情况下，击败右下方的敌军

1C 高山の反乱军 满分时限：7分钟

过关奖励 萨摩铳马僧兵（极）、山本流枪马众（优）

隐藏道具

东方见闻录：我方阵内
种子岛铳僧兵：地图北方被大炮围住的区域
弁财天の小袖：5分钟内将除敌本阵内的敌人外全部消灭

要想拿到弁财天の小袖，就要抓紧一切时间。入手条件中所说的全部敌人，连援军也包括在内，建议玩家兵分三路，记下所有援军的位置后提前将其干掉。兵贵神速，疾风是必备的武将技。

2A 安浓津の战い 满分时限：10分钟

过关奖励 蛟龙の铠（极）、デュランダル（优）

隐藏道具

咒术の书：本阵右边的山坳
ランス枪兵：地图左下方
井上流铁炮众：沿着一色繁长本阵右下方的一排村落搜过去便能找到

这一关版图右边的大炮很猛，硬冲的话只会死得惨不忍睹。其实只要与村民对话后，就能通过右下方的船舶间来到山上。注意本关会有敌人来偷袭本阵，而将一色繁长干掉之后，毛利三兄弟就会同时出现在版图右边。

2B 北庄城救出战 满分时限：9分钟

过关奖励 レイピア刀兵（极）、罗刹の铠（优）

隐藏道具

倭刀兵：过了地图左下方的栅栏后向右搜索
爱の字前立兜：第一次过河之后立刻向下搜索
龙渊：地图右上方

如果没练过前田利家和柴田胜家的话，在上级难度下往往玩家还未赶到他们身边时两人就已经被KO了。当务之急就是要尽快救出他们。而本关的敌人直江兼续非常厉害，一定要用沉默将其封住。

2C 富士の合战 满分时限：10分钟

过关奖励 厚铁板雪下胴（极）、伊势流铳马众（优）

隐藏道具

富士山形兜：地图的中央右端
吴钩：水门略偏右上的位置
小笠原流弓众：地图右上方
封神演义：两次击败真田幸村

3 京洛决战 满分时限：10分钟

过关奖励 泽泻の大铠（极）、片山一文字（优）

隐藏道具

太平记：地图右上方
雪荷流弓马众：从下往上数第3条道路（横向），在河的右边
バロック马兵：最上面的道路（横向），在河的左边

第十二章 决战

1A 笠冈の野盗 满分时限：9分钟

过关奖励 新阴流刀众（极）、直衣风の铠（优）

隐藏道具

蒙古秘史：西南的敌阵下方
种田流枪马众：破坏4处敌阵
スナップ铳兵：中央的敌阵上方

1B 鹊首の山贼 满分时限：8分钟

过关奖励 水浒传（极）、田流弓马众（优）

隐藏道具

肥后枪僧兵：地图中央的左上方
信浓弓僧兵：地图右上方
南部弓马僧兵：地图左下方
钢铁の南蛮胴：地图右下方的中央部

1C 猿挂の一揆 满分时限：9分钟

过关奖励 新当流刀众（极）、徐福の锁帷子（优）

隐藏道具

番匠黑锹众：地图中央上端被围住的区域
八条流铳马众：将大炮全部破坏
吴子：地图右下方的栅栏外

2 播磨决战 满分时限：11分钟

过关奖励 界铳马僧兵（极）、パルムンク（优）

隐藏道具

行基の法衣：山顶的大炮纵列的最下方
稻富流铁炮众：地图右上方的森林
弹弓骑马兵：明智光秀初期位置的右下方

3 博多大战 满分时限：12分钟

过关奖励 青龙偃月刀（极）、孤高の铠（优）

因为在初级难度下，本关的过关奖励可以带至二周目，所以一定要拿到极评价！开始的大炮阵可以从最左边突破，之后就可以全军挺进。注意挺进至画面上方时，德川家康和本多忠胜就会出现。他们的能力不高，不尽快去救的话有可能被KO，从而大幅影响评价。最后与明智光秀决战时，他身边有很多伏兵，最好是都击破。

第十三章 袭来 中上级限定

1A 笠置の山贼 满分时限：9分钟

过关奖励 圣女の胸当（极）、二天一流刀众（优）

隐藏道具

刚勇王の帽子：左下的敌阵附近
リム铳马兵：破坏敌阵时随机取得（详细不明）
津田流铁炮众：左上的敌阵附近
クレイモア一：地图右上端

1B 伏见の反乱军 满分时限：9分钟

过关奖励 户田流雉刀众（极）、刚勇王の甲胄（优）

隐藏道具

弩骑马兵：右下的敌阵附近
戟兵：左上的敌阵附近
戟骑马兵：正中央的广场入口附近

敌人的援军会无限出现，所以不可恋战。等杀敌数和兵种特技赚够了就可以直接干掉敌头目过关了。

1C 宇治の谋反军 满分时限：10分钟

过关奖励 三国志演义（极）、大坪流铳马众（优）

隐藏道具

竹林流弓马众：地图中央附近
弩兵：敌全部阵地破坏
バラの甲胄：地图左上端

2 山崎大战 满分时限：16分钟

过关奖励 ハルベルト（极）、束带风の铠（优）

这才是真正的最终关！本关我方部队被强行分为三路，每路都会遇到很多强敌，玩家必须将路上遇到的敌人全部消灭之后才能顺利挺进，因此每支部队的实力都不能太低。中央进攻的部队会遇到杂贺孙市和细川藤孝，左方进攻的部队会遇到三好三人众和荒木村重，而从右边进攻的军团所面对的强敌是最多的，长宗我部元亲、岛津义弘等悉数在此，一定要派出最强的军团！最终三路人马会师，干掉足利义昭这个跳梁小丑就能迎来最终的结局了！





深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	2005年12月15日	日版
1～4人	100KB以上	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

十年弹指一挥间，2005年，"《传说》系列"终于迎来了她的十周年。作为一款纪念之作，《深渊传说》厚道得甚至有些令人发指。充实的主线剧情、丰富的分支事件，以及对角色细致入微的刻画，无不体现着Namco的诚意与用心良苦。也正是这样一款作品，才更需要每一位FANS细细品味其中的内涵与滋味。

【完全研究之道】

全分支事件

本作商店中出售的商品有一部分是"Sold Out"的，但只要多引发分支事件，商品就会渐渐丰富起来。

独立事件

道具图鉴

地点	エンゲーブ
时期	在エンゲーブ发生住宿剧情～到达アクゼリュス
获得	贵重品"コレクターブック"

在エンゲーブ发生住宿的剧情后，再与苹果摊的老板对话，老板会拜托ルーク前往チーグルの森拿"秘密の小箱"。拿到后可在森林里的BOSS战前或者从タルタロス上下来后回村子交给老板，之后获得贵重品"コレクターブック"。

瞬迅剑

地点	セントビナー、カイツール、カイツール军港
时期	在セントビナー发生住宿剧情～到达アクゼリュス
获得	ルーク的特技"瞬迅剑"

在セントビナー、カイツール、カイツール军港任意一处的旅店住宿后发生ルーク与ガイ深夜特训事件，之后ルーク习得特技"瞬迅剑"。

新店开张

地点	セントビナー
时期	第一次到达セントビナー～到达アクゼリュス
获得	道具"ミラクルグミ"

持有道具"グミの元"和"棉花"的情况下，前往セントビナー深处的道具屋，与左侧的人对话，他正在为材料不全发愁。出现选项后任选即可，之后店铺正式开张。虽然选项对店内出售的商品并无影响，但只有在选择"はい"的情况下才能获得道具"ミラクルグミ"。



▲"棉花"在セントビナー向南的探索点获得。



▲"グミの元"在ローテルロー断桥向南的探索点获得。

セントビナー的大树

地点	セントビナー
时期	在セントビナー与老マクガヴァン对话～到达アクゼリュス
获得	一

在セントビナー深处，沿着梯子爬上大树，调查地上的地图后发生剧情。从ジェイド和ガイ的对话中可以得知，这棵名为"ソイル"的大树是セントビナー的象征，传说树龄在2000年以上，这棵树干枯时周围的花木也相继枯死，而且有很多植物只生长在セントビナー。另外老元帅マクガヴァン似乎对这棵树很有研究。

ケセドニア商人

地点	ケセドニア
时期	第一次到达ケセドニア～从マルクト领事馆出发前往カイツール军港
获得	详见内容

与キムラスカ一侧的武器·防具屋"品质保证"旁的露天商店的人对话后出现选项"食材"和"药品"，如果选择"食材"，可获得道具"ビーフ"、"チキン"、"ライス"各三个；如果选择"药品"，可获得道具"アップルグミ"、"ポイズンボトル"、"スペクタクルズ"各两个。

シグムント流兵法家

地点	バチカル
时期	前往バチカル的ミヤギ道场剧情结束～最终BOSS战
获得	ガイ的称号"シグムント流兵法家"

ガイ带ルーク到ミヤギ道场的剧情后，在遇敌300次以上的情况下与道场里的ミヤギ对话后ガイ获得称号"シグムント流兵法家"。遇敌数可在菜单中确认，另外逃走也会算入。

蚁地狱人的礼物

地点	ケセドニア
时期	通过バチカル废工厂～最终BOSS战
获得	贵重品"ウィンドブーツ"

只有在联络船キャツベルト上捕获机器人失败，没有取得道具的情况下才会发生。与キムラスカ一侧旅店旁小路里的ありじごくにん对话后会获得贵重品"ウィンドブーツ"，但C·コア"ノービレ"只能在船上获得，这里是无法得到的。

好奇心旺盛的ナタリア

地点	ケセドニア
时期	通过バチカル废工厂～最终BOSS战
获得	ナタリア的称号"见てみたガール"

找到六个以上探索点，并在ディン的店里制作五次以上较低等级的道具，之后找ディン对话后可获得ナタリア的称号"见てみたガール"。多制作"グミ"或"瓶"类道具，投资金额选择"なし"，会比较简单地获得称号。让ナタリア装备称号后在探索点得到"普通价值交易品"的几率会上升80%。

ガイ和ヴァン诀别

地点	ベルケンド
时期	在ベルケンド见到ヴァン～缔结和平条约
获得	一

除剧情外在ベルケンド的旅店住宿后，ガイ会一个人出去。这时如果选择"追いかける"，ルーク就会跟出去偷听ガイ和ヴァン的对话。虽然ガイ发现了，但他再一次告诉ルーク自己离开ヴァン的决心。

人物名鉴

地点	ユリアシティ
时期	ルーク剪发～最终BOSS战
获得	贵重品"キャラクターディスク"

进入ティア家一层的房间后ティア会把贵重品"キャラクターディスク"交给ルーク，之后遇到的各种角色便会收录在其中。只要完成主线剧情和所有分支事件，人物名鉴就基本完成了。

ミュウ的大冒险

地点	チーグルの森
时期	准备前往テオルの森～最终BOSS战
获得	各种道具

如果各位玩家的手机没有在日本入网……还是放弃这个吧。不过游戏中并没有只能在这里获得的道具。

ミュウ的强化能力——ミュウウィング

地点	タタル溪谷
时期	第二次进入タタル溪谷～最终BOSS战
获得	ミュウ的技能"ミュウウィング"


▲用ミュウアタック破坏这块岩石。

第二次进入タタル溪谷后，在地图右侧可看到一块大岩石，用ミュウアタック将岩石破坏，进入后ミュウ可学会新技能ミュウウィング。效果是短时间带角色飞起，可拿到树枝等高处的宝箱或解谜。

コーラル城的肖像画

地点	アラミス涌水洞
时期	夺回飞行谱石～最终BOSS战
获得	贵重品"王の肖像画"、"镇魂の音盘"

进入アラミス涌水洞后接近附近的狗会发生剧情，跟着狗进洞窟之后立刻向左转，用ミュウファイア烧掉藤条，就能救出狗的主人シバ。シバ会把拍卖会上买来的贵重品"王の肖像画"当作礼物送给ルーク。之后带着肖像画前往コーラル城，将其挂到二楼中央宝座后另一幅画旁边，可开启机关，进入后得到贵重品"镇魂の音盘"。



追寻スピノザ

地点	ベルケンド
时期	スピノザ偷听到ルーク等人的谈话~前往ダアト找イオン
获得	贵重品"漆黒のバッチ"

スピノザ偷听到众人的秘密对话后逃走时，如果不直接前往ダアト，就会出现ルーク坚决要去追他的剧情。首先前往ダアト第四石碑之丘，遇到アッシュ和ノワール，之后到シェリダン集会所前、ケテルブルク南侧入口附近，最后在グランコクマ入口附近可得到贵重品"漆黒のバッチ"。

女仆ティア

地点	バチカル
时期	ナタリア父女和解~最终BOSS战
获得	ティア的称号"おすましメイド"

ナタリア父女和解后，前往バチカル王宫ナタリア的房间与女仆对话后可获得ティア的换装称号"おすましメイド"。之后由于国玺丢失，她便与其他女仆一起去寻找。

姐姐

地点	バチカル
时期	ナタリア父女和解~最终BOSS战
获得	ティア的称号"お姉さん"

让ティア作为队伍的表示角色并装备上称号"师匠の妹"到ルーク家，在ファブレ夫妇的房间里与ルークの妈妈对话，事件后获得ティア的称号"お姉さん"。

ナタリア的誓言

地点	バチカル
时期	ナタリア父女和解~在エルドラント击败シンク
获得	–

在ミヤギ道场上方右侧附近会发生事件，得知自己并没有继承王室血统的ナタリア发誓要为了自己的国家和国民倾尽全力。

漆黑之键

地点	グランコクマ
时期	缔结和平条约~第一次击败ヴァン
获得	贵重品"漆黒の键"

向グランコクマ王宫方向前进会发生事件。马戏团"暗黑の梦"正在宣传时被街上的流氓纠缠，ガイ及时出手，并把自己的手绢借给了ノワール。作为回礼，她把贵重品"漆黑の键"送给了ガイ。

水镜瀑布

地点	グランコクマ
时期	缔结和平条约~最终BOSS战
获得	–

前往グランコクマ王宫谒见の间，调查宝座后边的窗子发生事件。从对话中可以看出皇帝非常热爱他的国家。

执法者ジェイド

地点	ケセドニア
时期	第一次击败ヴァン后与ジェイド会合~最终BOSS战
获得	ジェイド的称号"法の番人"

在ディン的店里制作出高级饰品后，进入店内会发现ディン不在，ジェイド便趁机开始检查他是否有违法行为。之后ジェイド获得称号"法の番人"，装备这个称号后所有商品的售价都会变为最低价。

バチカル的由来

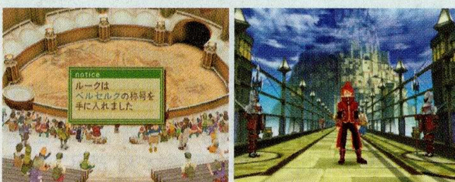
地点	バチカル
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~在アブソーブゲート击败ラルゴ
获得	–

调查ルーク家ガイ房间里的桌子会发生事件。园丁ペール向众人讲述了被キムラスカ王国所灭的イスパニア、原本隶属于キムラスカ王国的マルクト等的情况。

无敌的ルーク

地点	バチカル
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	ルーク的称号"ベルセルク"

在"ハード"(难)难度下战斗256场以上，之后从斗技场右边的门进入观众席后，与站在圆台上的人对话后可获得ルーク的称号"ベルセルク"。



皇帝的宠物

地点	グランコクマ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	贵重品"スパの会员证"、ジェイド的称号"皇帝の亲友"

前往グランコクマ王宫ピオニー皇帝的房间发生事件，可以从卧室中的皇帝那里得知他的宠物"ブウサギ"不见了，之后分别在王宫中找到五只ブウサギ，会得到贵重品"スパの会员证"以及ジェイド的称号"皇帝の亲友"。

皇帝宠物奇谈：

ジェイド：(皇帝语：放心吧，你是不可爱的ジェイド。ジェイド：……)

ネフリー：大佐的妹妹，皇帝的初恋情人，待遇最高的一只。

ゲルダ：皇帝和大佐等人的老师ネビリム的名字。

アスラン：フリングス少将的名字，由于眼睛颜色与本人相同而得名。

サフィール：死神ディスト原名。(ジェイド语：长得跟本人一样傻……)

另外在皇帝卧室的窗子下还有一只ブウサギ，它的名字是ルーク……

ブウサギ的具体位置：



1. ジェイド：一楼大厅左边的楼梯后面。
2. ネフリー：谒见の间宝座的后面。
3. ゲルダ：二楼右边要人用の客室里。
4. アスラン：大广间向右，资料室的右下。
5. サフィール：找到其他四只后在一楼右边资料室前。

SPA（洗浴事件）

地点	ケテルブルク
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	每个人的称号(详见下表)

完成分支事件"皇帝的宠物"，获得贵重品"スパの会员证"后，前往ケテルブルク的高级旅店前台发生事件，之后获得全员的泳装称号。事件结束后再次进入浴室，可怜的ガイ因ルーク陷害而得到了称号"スケベ大魔王"。

获得称号

ルーク	タオラー
ティア	レンタルビューティー
ジェイド	リゾートキング
アニス	子供じゃないモン
ガイ	海のサル、スケベ大魔王
ナタリア	南国の蝶

侍者ガイ

地点	グランコクマ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~在エルドラント击败シンク
获得	ガイ的称号"憩いの配膳者"

前往グランコクマ的酒场前发生事件，之后在ガイ获得称号"海のサル"的情况下前往ケテルブルク港，事件后与ケセドニア酒场服务员对话可获得ガイ的称号"憩いの配膳者"。这一事件需要先完成"皇帝的宠物"和"SPA(洗浴事件)"。

火箭发射塔

地点	シェリダン
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	–

第一次击败ヴァン，所有同伴聚齐后前往シェリダン的高塔上与上面的人对话发生事件。老人曾经参与过アルビオール初号机的研究，他的梦想是飞向宇宙。

ユリアシティ的由来

地点	ユリアシティ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~在アブソーブゲート击败ラルゴ
获得	–

前往ユリアシティ的ティア家，在一层房间里调查书架，市长会告诉众人关于这里的一些文献的情况。由于书籍严重破损，已经无法阅读，但即使利用复制技术也不可能将其修复，因为复制技术无法令时光倒流。

禁忌之术

地点	ベルケンド
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	–

前往ベルケンド的第一音机关研究所ヴァン房间左下的屋子里会发生事件，ルーク依然在为自己存在的意义而烦恼。

エンゲーブ怪物消灭战

地点	エンゲーブ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合~最终BOSS战
获得	贵重品"最高级りんご"、"ローズのお守り"

前往エンゲーブ与入口附近的ローズ夫人对话，得知最近村子经常受到怪物的侵扰，选择"ごめん"事件结束，如果选择"俺たちでなんとかしよう"则接受消灭怪物的任务。之后到苹果摊与老板对话后得到贵重品"最高级りんご"，再次与ローズ夫人对话，发生与怪物七连战事件，消灭所有怪物后得到贵重品"ローズのお守り"。

ミュウ的强化能力——ミュウファイア2

地点	ケテルブルク
时期	第二次进入ザレッホ火山～最终BOSS战
获得	ミュウ的技能"ミュウファイア2"

完成分支事件"ミュウ的强化能力——ミュウウィング"和"コーラル城的肖像画"后来到ケテルブルク顶上有宝箱的亭子前，再次遇见シバ和他的狗，得知他们捡到了危险的"冰の种"，之后队伍被直接传送到火山，往深处走即可获得"ミュウファイア2"，效果为喷火距离大幅增加。

漫游冒险娘

地点	ケセドニア
时期	第二次进入ザレッホ火山～最终BOSS战
获得	ナタリア的称号"漫游冒险娘"

发现全部29个探索点（包括18个交易品探索点和11个其他探索点，详见分支事件"ディン的商店"）后，以ナタリア为队伍表示角色并装备称号"见てみたガール"，到ディン的店里找他对话后获得ナタリア的称号"漫游冒险娘"。

石碑巡礼之旅

地点	ダアト
时期	前往ベルケンド寻找中和瘴气的方法～最终BOSS战
获得	アニス的称号"大人な子供(?)"（选择アニス的情况下）

前往教会门前右侧石碑处发生事件，队伍中只有ルーク一人没有经历过石碑巡礼，因此ティア和アニス要为他做向导。选择的人不同，对话也有所不同。アニス的称号"大人な子供(?)"在赌场也可以获得，因此这里可以随喜好选择。

建造ルーク桥

地点	シェリダン
时期	ホド上浮～最终BOSS战
获得	ルーク的称号"捻出投资家"、"ルーク桥"出现

与シェリダン集会所的アストン对话后得知他想要建设一座连接シェリダン南部和ベルケンド北部的桥，但资金不足，ルーク便决定出资援助。给アストン合计100万ガルド的资金，并在旅店住宿五次后与アストン对话，"ルーク桥"便完成了，之后ルーク获得称号"捻出投资家"。

寻找种子

地点	エンゲーブ
时期	ホド上浮～最终BOSS战
获得	ガイ的称号"ガンバリスト"

前往エンゲーブ与田里正在耕种的人对话得知他需要种子，之后与ローズ夫人家后面仓库里的人对话，找到"ラナケアルの种"和"ペンペンの种"后回エンゲーブ与仓库里的人对话，最后与田里的人对话，获得ガイ的称号"ガンバリスト"。"ラナケアルの种"在村子西南的探索点对岸。"ペンペンの种"在タタル溪谷东边被山包围的地方。（详见分支事件"ディン的商店"）

ファブレ子爵

地点	バチカル
时期	ナタリア知道ラルゴ是自己的亲生父亲～最终BOSS战
获得	ルーク的称号"ファブレ子爵"

到バチカル的ルーク家与管家对话后发生事件，为了表彰中和瘴气的ルーク，王家准备为他颁发ランバルディア至宝勋章并赐予子爵爵位，事件后ルーク获得称号"ファブレ子爵"。

ラルゴ的过去

地点	バチカル
时期	ナタリア知道ラルゴ是自己的亲生父亲～在アブソーブゲート击败ラルゴ
获得	—

ナタリア得知ラルゴ是自己的亲生父亲后到バチカル王宫，在国王的房间里与他对话后前往ケセドニア的アスター家找乳母，可得知ナタリア与ラルゴ分离的经过。之后在アブソーブゲート击败ラルゴ时会追加ナタリア祈祷的情节。

ジェイド医生

地点	ベルケンド
时期	ナタリア知道ラルゴ是自己的亲生父亲～进入エルドラント
获得	ジェイド的称号"ドクトルマンボ"

到ベルケンド第一音机关研究所レプリカ研究施设对面的房间发生事件，之后要为ジェイド选出"实验品"进行解毒实验。如果选择ルーク、ティア、ガイ、アニス，事件后会出现Face Chat对话。

ルーク反省

地点	ユリアシティ
时期	到ユリアシティ寻找停止プラネットストーム的方法～最终BOSS战
获得	—

前往ユリアシティ的ティア家，在ルーク剪发的地方，他会反省自己的天真、幼稚，同伴则会鼓励他。

料理达人

地点	ケテルブルク
时期	把フローリアン带到ダアト～最终BOSS战
获得	料理"おでんのレシピ"、每个人的称号（详见下表）

在バチカル的ルーク家门厅得知公爵的朋友来访，但厨师病了，因此只能让ルーク一行暂时代替，无论选择谁做料理都能获得"おでんのレシピ"，不过根据选择角色不同以及料理熟练度不同，对话会有所差异。之后此人会出现在ケテルブルク高级旅店二层餐厅门前，当角色料理熟练度达到三颗星后，找他对话就能获得称号。

各角色称号

ルーク	クッキンガー
ティア	グランドシェフ
ジェイド	料理研究家
アニス	リトルビッグシェフ
ガイ	クールコック
ナタリア	カラミティシェフ

小恶魔アニス

地点	ダアト
时期	进入ラジエイトゲート～最终BOSS战
获得	アニス的称号"リトルデビっ子"

进入ダアト教会后发生事件，アニス为了フローリアン和无家可归的孩子们而参加了演出，之后获得她的称号"リトルデビっ子"。



皇帝的礼物

地点	グランコクマ
时期	进入エルドラント～最终BOSS战
获得	每个人的称号（详见下表）

进入最终迷宫后，再回到グランコクマ王宫，在谒见的间见到皇帝，他会送给每个人一套新衣服，各角色获得相应的换装称号。

ルーク	ワイルドセイバー
ティア	クールレディ
ジェイド	悪の诸术使い?
アニス	チャイルデッシュ
ガイ	ブレードテイマー
ナタリア	ウィルインペリアル

大厨师长

地点	グランコクマ
时期	进入エルドラント～最终BOSS战
获得	アニス的称号"大料理长样"

获得道具"万能包丁"和"マジカルポーチ"，以アニス为队伍表示角色并装备称号"リトルビッグシェフ"的情况下前往グランコクマ的マルクト军基地本部作战会议室与ゼーゼマン对话，アニス会教他做料理，之后获得她的称号"大料理长样"。

向往蓝天的ガイ

地点	シェリダン
时期	进入エルドラント～最终BOSS战
获得	ガイ的称号"ロマンチェイサー"

去过ナム孤岛后，到シェリダン的集会所前，发生事件，ガイ想尝试驾驶アルビオール。事件后获得他的称号"ロマンチェイサー"。

连锁事件

ノワール俱乐部1

地点	セントビナー
时期	在セントビナー发生住宿剧情～在フーブラス川遇到アリエッタ
获得	200ガルド


▲向这里喷火

在セントビナー第二个场景，对着贴有ノワール海报的告示牌使用ミュウファイア，发生事件。由于ルーク烧掉了海报，ノワール的FANS非常生气，他要求ルーク到ケセドニア的事务所替他缴纳年会费，之后得到200ガルド。

ノワール俱乐部2

地点	ケセドニア
时期	第一次到达ケセドニア～从マルクト领事馆出发前往カイツール军港
获得	贵重品"应援俱乐部会报"

完成分支事件"ノワール俱乐部1"后，在ケセドニア北侧旅店前的事务所发生事件，缴纳的年会费为1000ガルド，但由于只得到了200ガルド，因此还需再支付800ガルド。支付后可得到贵重品"应援俱乐部会报"。

ノワール俱乐部3

地点	セントビナー
时期	从マルクト领事馆出发前往カイツール军港～セントビナー崩塌
获得	800ガルド

分支事件"ノワール俱乐部2"中支付1000ガルド得到贵重品"应援俱乐部会报"后，回到セントビナー与告示牌前的人对话，之后会向他索回800ガルド。

骷髅剑士ソードダンサー1

地点	コーラル城
时期	コーラル城BOSS战～到达アクゼリュス
获得	战斗中10%的几率偷到道具"グラスチャンバー"

屋顶的BOSS战后队伍离开时，コーラル城入口附近会出现一把插在地上的剑，调查后开始战斗。如果剧情发展到世界崩塌它就会消失，以后也不再出现。

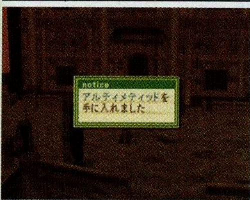
骷髅剑士ソードダンサー2

地点	西ルグニカ平原
时期	前往テオルの森～第一次击败ヴァン
获得	战斗后100%的几率掉落武器"ジーニアスワンド"、道具"トリート"，战斗中10%的几率偷到道具"グラスチャンバー"

完成分支事件"骷髅剑士ソードダンサー1"后调查テオルの森附近小溪旁的探索点后出现。（详见分支事件"ディン的商店"）

骷髅剑士ソードダンサー3

地点	フェレス岛废墟群
时期	ホド上浮～最终BOSS战
获得	战斗后100%的几率掉落武器"アルティメテッド"，战斗中10%的几率偷到道具"サンライトチャンバー"



完成分支事件"骷髅剑士ソードダンサー2"以及フェレス岛废墟群最深处房子的剧情后，出废墟再进来一次，或进入房子再出来后，在房子前会出现一把剑，调查后战斗。胜利后获得武器"アルティメテッド"。

ティア的项坠1

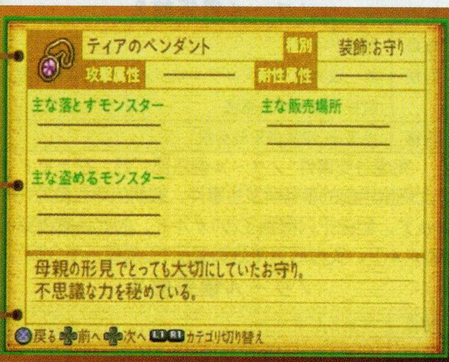
地点	ケセドニア
时期	第一次到达ケセドニア～前往アスター家
获得	－

在ケセドニア北侧旅店附近，ルーク等人遇到了タタル溪谷的马车夫，对话后发生事件，ティア的项坠已经被他卖到グランコクマ了。

ティア的项坠2

地点	ケセドニア
时期	ケセドニア下降到魔界～最终BOSS战
获得	装饰品"ティアのペンダント"

完成分支事件"ティア的项坠1"后，在下降到魔界的ケセドニア北侧旅店附近再次遇到马车夫，得知买走项坠的人在グランコクマ的集合商店，之后花10万ガルド可买回。项坠的作用是谱攻和谱防各上升20%。



蚁地狱人的要求1

地点	ケセドニア
时期	第一次到达ケセドニア～前往アスター家
获得	料理"からあげのレシピ"

在ケセドニア的キムラスカ一侧旅店旁有一条小路，沿着向里走会发现一只ありじごくにん，它会向ルーク等人要"アップルグミ"，给它后得到料理"からあげのレシピ"。注意一旦到了アスター家，之后便会强制发生联络船剧情，因此要抓紧时间。



蚁地狱人的要求2

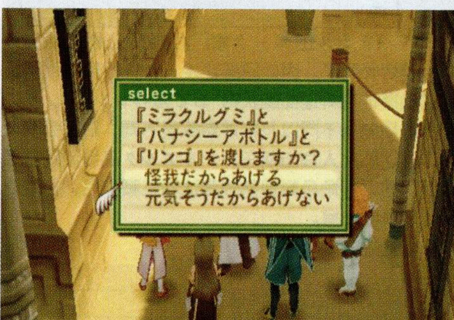
地点	ケセドニア
时期	ザオ遗迹救出イオン～从マルクト领事馆出发前往カイツール军港
获得	道具"オレンジグミ"

完成分支事件"蚁地狱人的要求1"后在相同的位置再次与那里的ありじごくにん对话，这次它要的东西是"シミター"和"スペクタクルズ"，给它后获得道具"オレンジグミ"。

蚁地狱人的要求3

地点	ケセドニア
时期	得知ケセドニア酒场能穿越国境线～第二次前往ザオ遗迹
获得	装饰品"シーブズマント"

完成分支事件"蚁地狱人的要求2"后，这次ありじごくにん要"ミラクルグミ"、"パナシーアボトル"和"リンゴ"，给它后获得装饰品"シーブズマント"。



蚁地狱人的要求4

地点	ケセドニア
时期	夺回飞行谱石～最终BOSS战
获得	装饰品"ホーリィリング"、"メンタルリング"

完成分支事件"蚁地狱人的要求3"，把"ストライプリボン"、"ビーフ"和"チキン"交给ありじごくにん后获得装饰品"ホーリィリング"和"メンタルリング"。虽然在第一次到达ケセドニア时有"ストライプリボン"出售，但价格高达20多万ガルド，不过进入ラジエイトゲート后价格就会降下来。

蚁地狱人的要求5

地点	ケセドニア
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	料理"グラタン"

完成分支事件"蚁地狱人的要求4"，与ありじごくにん对话，它希望增加船只数量，事件后获得料理"グラタン"。

融合现象1

地点	バチカル
时期	将书信交给キムラスカ国王～前往バチカル废工厂
获得	－



去バチカル废工厂前，到バチカル港发生剧情，可得知ジェイド的枪是通过融合现象暂时与右手表面部分结合而形成的。事件限定时期极短，但即使错过后续事件也可以发生。

融合现象2

地点	シェリダン
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	－

在シェリダン集会所与黄色チーグル对话发生剧情，它说自己曾经死了，但后来感觉好像有什么东西进入了身体，醒来时发现自己还活着。ジェイド考虑到同样是完全同位体的ルーク与アッシュ是否也可能存在相同的现象。

融合现象3

地点	ベルケンド
时期	アッシュ在グランコクマ向ルーク提出决斗～在エルドラント击败シンク
获得	－

完成分支事件"融合现象2"后到第一音机关研究所与スピノザ对话发生剧情，他曾向アッシュ说起完全同位体出现后被验者的负担以及临近大爆发时体力、谱术力会慢慢丧失等现象。ジェイド认为アッシュ莽撞行为的原因是他误解了这些现象。

融合现象4

地点	グランコクマ
时期	在エルドラント击败シンク～最终BOSS战
获得	－

完成分支事件"融合现象3"和"圣魔武器"并向ピオニー皇帝及トリトハイム咏师报告之后，前往グランコクマ的マルクト军基地本部，发生剧情。ディスト说复制品的记忆会留下来，而ジェイド则认为，留下来的就只有记忆……

ガイ的宝剑1

地点	バチカル
时期	ルーク回家见到妈妈～缔结和平条约
获得	－

完成分支事件"ルーク的奥义书1"和"ガイ的奥义1"后，与ルーク家门厅的ペール对话，他似乎对墙上的刀很有感情，但ガイ没有让他继续说下去。

ガイ的宝剑2

地点	バチカル
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	－

完成分支事件"ガイ的宝剑1"后再次与ルーク家门厅的ペール对话，得知刀是ガイ的爸爸留下来的。不过ルーク竟忘记了自己与ガイ打赌的事情……

ガイ的宝剑3

地点	バチカル
时期	アッシュ和父母见面～最终BOSS战
获得	武器"宝刀ガルディオス"

完成分支事件"ガイ的宝剑2"后与ルーク家门厅的公爵对话，明白ガイ已经没有复仇的念头，公爵便将刀还给了他，事件后获得武器"宝刀ガルディオス"。

ユリアシティ流通1

地点	ユリアシティ
时期	操作アッシュ在ユリアシティ时～与アッシュ一起回到外壳大地
获得	－

只有操作アッシュ时才能引发事件。与ユリアシティ中央大厅门口左边的人对话，得知他忘记买"アップルグミ"，之后给他三个。

ユリアシティ流通2

地点	ユリアシティ
时期	ルーク剪发～得到飞晃艇アルビオール
获得	－

在相同的地方与同一个人对话后得知这次他忘了买"ライス"，之后给他五个。

ユリアシティ流通3

地点	ユリアシティ
时期	セントビナー崩塌～第一次击败ヴァン
获得	－

同一地点同一人，这次给他五个"メイス"。

周游世界

地点	ケセドニア
时期	ホド上浮～最终BOSS战
获得	详见内容

完成分支事件"エンゲーブ怪物消灭战"、"建造ルーク桥"、"寻找种子"、"蚁地狱人的要求"和"ユリアシティ流通"后，到ケセドニア找アスター对话，之后可获得各个角色的称号。

各角色称号

ルーク	到バチカル的ルーク家与妈妈对话后获得称号"バガボンド息子"。
ティア	到ユリアシティ与楼梯下面的人对话后获得称号"魔界の花"。
ジェイド	到ケテルブルク知事邸与ネフリー对话后获得称号"さながらギャンブラー"。
アニス	到ダアト第四石碑の丘往东侧出口附近走，事件后获得称号"ませていつく"。
ガイ	到シェリダン右下的望远镜附近，事件后获得称号"谱业邻人"。
ナタリア	到バチカル的旅店前，事件后获得称号"爱国姬"。





超振动训练1

地点	ダアト
时期	第一次到达ダアト～到セントビナー求援
获得	－

到达ダアト后立刻前往旅店住宿，发生ティア指导ルーク进行超振动练习的事件，ティア回忆起了自己在士官候补生时代教官リグレット对自己进行指导时的事。

超振动训练2

地点	シェリダン
时期	第一次到シェリダン～得到飞晃艇アルビオール
获得	－

完成分支事件"超振动训练1"，在シェリダン住宿后发生剧情。ティア告诉ルーク，如果使用者无法平心静气，第七音素是很容易暴走的。事件发生时期限定非常严格，到达シェリダン后最好直接前往旅店。



超振动训练3

地点	ダアト
时期	ケセドニア下降后到ダアト找イオン～ガイ找回记忆
获得	－

完成分支事件"超振动训练2"后在ダアト住宿发生剧情，ティア回忆起了自己被哥哥的敌人改革派袭击时的事情。注意尽量在刚到ダアト时就到旅店住宿。

超振动训练4

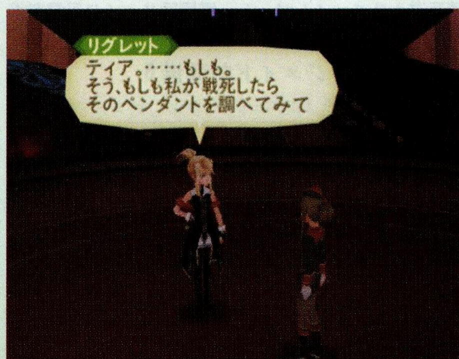
地点	シェリダン
时期	第二次前往タタル溪谷～第一次击败ヴァン
获得	ティア的称号"お姉さん"

完成分支事件"超振动训练3"后，在シェリダン住宿发生剧情。在リグレット教官的课程结束后，她把ヴァン交托的项坠给了ティア，并希望ティア在自己死后调查项坠。剧情后ティア获得称号"お姉さん"。另外，虽然这个称号在分支事件"姐姐"中也能获得，但如果不完成"超振动训练"的剧情，就无法引发分支事件"教官的遗书"。

教官的遗书

地点	ユリアシティ
时期	在エルドラント最后的台阶前表明决心～最终BOSS战
获得	ティア的称号"女性响士"

完成分支事件"超振动特训"后前往ユリアシティ的ティア家，在花园里ティア读了リグレット教官的遗书，事件后ティア获得她的称号"女性响士"。



两将军之恋1

地点	エンゲーブ
时期	ケセドニア下降～夺回飞行谱石
获得	贵重品"セシルの短刀"、"フリングスの手纸"、"形见の指轮"

①前往エンゲーブ的ローズ夫人家，事件后去旅店。

②到カイツール南侧左边的房子找到ゴールドバーグ将军对话，发生剧情。

③回エンゲーブ的ローズ夫人家找フリングス对话。

④进入カイツール发生交换俘虏的剧情，之后与右上的フリングス对话。

⑤到カイツール军港的キムラスカ军基地与セシル对话，得到贵重品"セシルの短刀"。

⑥在エンゲーブ的ローズ夫人家与フリングス对话，将短刀交给他之后得到贵重品"フリングスの手纸"。

⑦到カイツール军港的キムラスカ军基地与セシル对话，将信交给她。

⑧到ケセドニア的アスター家，发生剧情，得到贵重品"形见の指轮"。

⑨在カイツール北侧出口附近找フリングス对话。

⑩到カイツール军港的キムラスカ军基地与セシル对话。

两将军之恋2

地点	カイツール军港
时期	缔结和平条约～第一次击败ヴァン后与ジェイド会合
获得	－

完成分支事件"两将军之恋1"后到カイツール军港的キムラスカ军基地与セシル对话，战争结束后依然不能接受与フリングス结婚的她得到了表弟ガイ的极大鼓励。

两将军之恋3

地点	バチカル
时期	第一次击败ヴァン～第一次击败ヴァン后与ジェイド会合
获得	－

完成分支事件"两将军之恋2"后，前往バチカル港发生事件，セシル与フリングス的婚姻已经得到国王的承认，她准备完成任务后就退役。

两将军之恋4

地点	バチカル
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	－

完成分支事件"两将军之恋3"后前往バチカル港发生事件，得知フリングス已死的セシル虽然并没有说什么，但她受到了极大的打击。

两将军之恋5

地点	レムの塔
时期	在レムの塔消除瘴气～最终BOSS战
获得	ガイ的称号"スマートスタイル"

完成分支事件"两将军之恋4"后前往レムの塔，在那里遇见了本打算见フリングス复制品的セシル。把她送回バチカル后，ガイ得到称号"スマートスタイル"。



谱眼1

地点	グランコクマ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	–

在グランコクマ酒场前，与一个金发男性对话后发生剧情，他自称是ジェイド的徒弟，但ジェイド只冷淡地离开了。剧情后前往シェリダン集会所二层右侧的房间与里面的女性对话，可得知ジェイド的眼镜具有抑制音素的功能，他摘下眼镜后在队伍女性成员中大受好评。

谱眼2

地点	グランコクマ
时期	将ナタリア身世的事情告诉国王～最终BOSS战
获得	ジェイド的称号"ツンデレおじさん？"

完成分支事件"谱眼1"后，沿着酒场左下的路灯前进，发生剧情，自称ジェイド徒弟的人由于无法控制谱眼而暴走，虽然ジェイド保住了他的命，但却没能保住他的视力。事件后ジェイド获得称号"ツンデレおじさん？"。

各角色隐藏特技·奥义

ルーク的奥义书1

地点	バチカル
时期	ルーク回家见到妈妈～最终BOSS战
获得	ルーク的特技"魔神拳"、贵重品"アルバート流奥义书"

在バチカル回家见到妈妈后，去大厅会与管家对话，发生女仆把奥义书变卖的剧情，从管家那里拿20000ガルド后直接追到港口，买回书后习得ルーク的特技"魔神拳"并得到贵重品"アルバート流奥义书"。

ルーク的奥义书2

地点	ユリアシティ
时期	セントビナー崩塌～最终BOSS战
获得	ルーク的奥义"雷神剑"

完成分支事件"ルーク的奥义书1"后，去ユリアシティ，和ティア家门口的人对话得知有本奥义书在他身上，ナタリア父女和解后，再回家找妈妈要钱，之后花40000ガルド买到ルーク的奥义"雷神剑"。

ルーク的奥义书3

地点	ケテルブルク
时期	第一次前往ロニール雪山～最终BOSS战
获得	ルーク的奥义"岩斩灭碎阵"

完成分支事件"ルーク的奥义书2"后，去ケテルブルク高级旅馆，在一楼前台遇见一个人卖奥义书，这次要80000ガルド，继续回家找妈妈要钱，之后ルーク习得奥义"岩斩灭碎阵"。

ルーク的奥义书4

地点	ダアト
时期	进入エルドラント～最终BOSS战
获得	ルーク的奥义"空破绝风击"

完成分支事件"ルーク的奥义书3"后，前往ダアト教会内通向火山的房间，与里面穿绿色衣服的人对话，回家要钱，之后花150000ガルド买到ルーク的奥义"空破绝风击"。



ティア的谱歌1

地点	ユリアシティ
时期	ルーク剪发～最终BOSS战
获得	ティア的谱歌"ホーリーソング"

ルーク剪发后，去找ユリアシティ市长时会在会议室门口发生剧情，见到市长后去会议室正下方有谱石的房间里可习得ティア的谱歌"ホーリーソング"，效果为物攻、物防上升，同时回复HP。

ティア的谱歌2

地点	ダアト
时期	在レムの塔消除瘴气～最终BOSS战
获得	ティア的谱歌"ジャッジメント"

ルーク消除瘴气并接受检查后，去ダアト教会イオン的房间内发生剧情，ティア会在祭奠仪式上唱谱歌，之后习得"ジャッジメント"。

ジェイド的禁谱1

地点	グランコクマ
时期	在グランコクマ解除ガイ的咒术～最终BOSS战
获得	贵重品"古文书"

去グランコクマ的マルクト军基地本部会议室找参谋总长ゼーゼマン对话，剧情后获得贵重品"古文书"。

ジェイド的禁谱2

地点	崩坏セントビナー
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	–

完成分支事件"ジェイド的禁谱1"后到崩坏セントビナー找老マクガヴァン对话，得知解除古文书的封印就必须找到"禁谱の石"。

ジェイド的禁谱3

地点	ケセドニア、ケテルブルク、シェリダン
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	ジェイド的谱术"アブソリュート"

完成分支事件"ジェイド的禁谱2"后调查ケセドニア北侧宿屋二楼中间房间的柜子；在ケテルブルグ入口处雕像前发生剧情，然后调查北边入口处的雕像后面；到シェリダン飞晃艇仓库附近发生事件，剧情后ジェイド习得谱术"アブソリュート"。

ジェイド的禁谱4

地点	カイツール军港、ベルケンド、ラジエイトゲート
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～最终BOSS战
获得	ジェイド的谱术"プリズムソード"

完成分支事件"ジェイド的禁谱2"后进入カイツール军港发生剧情；到ベルケンド第一音机关研究所アッシュ曾找到スピノザ的地方调查；在グランコクマ发生アッシュ向ルーク提出决斗的剧情后进入ラジエイトゲート，剧情后ジェイド习得谱术"プリズムソード"。



ジェイド的禁谱5

地点	フーブラス川、ユリアシティ、ダアト
时期	アッシュ在グランコクマ向ルーク提出决斗～最终BOSS战
获得	ジェイド的谱术"メテオスォーム"

完成分支事件"ジェイド的禁谱2"后从北侧入口进入フーブラス川发生剧情；到ユリアシティ调查一楼中央的石板(附近有闪光)；到ダアド教会イオン的房间与フローリアン对话，剧情后ジェイド习得谱术"メテオスォーム"。

ガイ的奥义1

地点	バチカル
时期	将书信交给キムラスカ国王～最终BOSS战
获得	–

前往バチカル的ルーク家，与院子里的ペール对话，他会把住在ザオ沙漠的ギィ老人介绍给ガイ。

ガイ的奥义2

地点	砂漠のオアシス
时期	第一次到达砂漠のオアシス～最终BOSS战
获得	贵重品"ホド住民名薄"

完成分支事件"ガイ的奥义1"后前往砂漠のオアシス找食材屋里的老人ギィ对话，得到贵重品"ホド住民名薄"，之后便可以开始寻找奥义会的口传人了。

ガイ的奥义3

地点	カイツール
时期	从マルクト领事馆出发前往カイツール军港～最终BOSS战
获得	ガイ的特技"裂空斩"

完成分支事件"ガイ的奥义2"后去カイツール与北边旅店左下的人对话，剧情后ガイ习得特技"裂空斩"。

ガイ的奥义4

地点	ダアト
时期	从ダアト救出ナタリア和イオン～最终BOSS战
获得	–

完成分支事件"ガイ的奥义3"后去ダアト教会前的阶梯右侧石碑处，得知第三个口传人去了"海边的城市"。

ガイ的奥义5

地点	グランコクマ
时期	在グランコクマ解除ガイ的咒术～最终BOSS战
获得	ガイ的奥义"闪空翔裂破"

到グランコクマ酒场二层找到第三个口传人，之后在ベルケンド街道中央大齿轮下找到第四个口传人，最后与ケテルブルク公园小冰屋里的人对话，ガイ习得奥义"闪空翔裂破"。

ナタリア的奥义1

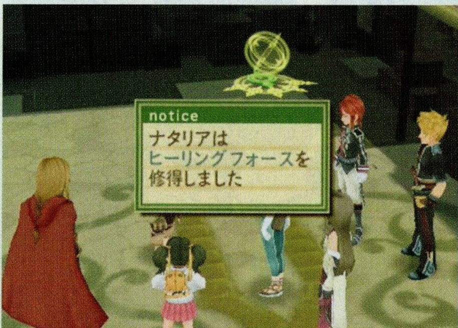
地点	シェリダン港
时期	与アッシュ一起回到外壳大地～前往ワイヨン镜窟
获得	ナタリア的奥义"ブレイブフィード"

与アッシュ一起行动时，离开ベルケンド后前往シェリダン港，发生ナタリア帮助老人解围的事件，之后自动到ダアト港，剧情后ナタリア习得奥义"ブレイブフィード"。

ナタリア的奥义2

地点	ダアト港
时期	第二次进入ザレッホ火山～最终BOSS
获得	ナタリア的奥义"ヒーリングフォース"

完成分支事件"ナタリア的奥义1"，第二次进入ザレッホ火山后去ダアト港再次遇到老人，剧情后ナタリア学会奥义"ヒーリングフォース"，并得知老人原是キムラスカ的将军，但他被第一次出阵的ジェイド夺去了光明，之后便退役了。



二周目事件

查看Face Chat

地点	ケテルブルク
时期	第一次到达ケテルブルク～最终BOSS战
获得	－

二周目时到达ケテルブルク后，在北侧入口的广场右上有一间小冰屋，与里面的ありじごくにん对话可查看所有的Face Chat。

正义的使者アビスマン

地点	グランコクマ
时期	第一次击败ヴァン后与ナタリア会合～在エルドラント击败シンク
获得	每个人的称号(详见下表)

二周目时到グランコクマ王宫ピオニー皇帝的房间与里面的女仆对话后发生剧情，皇帝为每个人准备了“正义的使者アビスマン”的服装，事件后获得各人的称号。装备称号后角色战斗的台词会有所不同。

各角色称号

ルーク	アビスレッド
ティア	アビスブラック
ジェイド	アビスブルー
アニス	アビスピンク
ガイ	アビスオレンジ
ナタリア	アビスグリーン
アッシュ	アビスシルバー

道具图鉴完成

地点	ダアト
时期	第二次进入ザレッホ火山～最终BOSS战
获得	ジェイド的称号“アイテムコレクター”

收集到所有道具，完成“コレクターブック”后，到ダアト教会图书室与圆桌前的管理员对话，剧情后前往ダアト的旅店住宿，再回去找管理员，可获得ジェイド的称号“アイテムコレクター”。在小游戏“制作武器防具”中有些道具无法在一周目内同时获得，还有一些要在隐藏迷宫“深渊のレプリカ施设”的宝箱中捡到，因此需要在二周目继承道具图鉴才能完成。

迷你游戏

制作武器防具

地点	シェリダン
时期	第一次到达シェリダン～最终BOSS战
获得	各种武器防具(详见下表)

到达シェリダン后，在武器·防具屋里面的房间里就可以开始制作武器防具的小游戏了。方法是轮流按○和×，要注意ルーク的反应以及调节速度。

第一次到达シェリダン时

必要道具	制作道具
砂铁	铠“バトルスーツ”
砂金	兜“クロスヘルム”
石ころ	腕轮“ゴールドブレス”

在シェリダン遇到漆黑之翼后

必要道具	制作道具
铜矿石	杖“ナイツワンド”
银矿石	枪“クレセント”
金矿石	轻铠“ライトガード”

第一次击败ヴァン后与ガイ会合

必要道具	制作道具
リヴァヴィウス矿石	剑“フルメタルエッジ”
神木	弓“フルメタルファング”
ナビメタル	铠“ゴールドアーマー”

送餐

地点	ケテルブルク
时期	第一次到达ケテルブルク～最终BOSS战
获得	ティア的称号“成り行きウエトレイス”、料理“フルーツミックスのレシピ”

在ケテルブルク高级旅店二层餐厅内，与门口的人对话可开始送餐的小游戏。要记住客人点的菜，并将菜单告诉柜台里的人。级别越高客人越多，菜单出现时间越短，因此可以用笔快速记下。另外在ナタリア父女和解后如果ティア装备了称号“おすましメイド”再次挑战，还可得到料理“フルーツミックスのレシピ”。



赌场

地点	ケテルブルク
时期	第一次到达ケテルブルク～最终BOSS战
获得	アニス的称号“大人な子供(?)”、各种道具(详见下表)

到达ケテルブルク后，前往赌场会发生事件，之后获得アニス的称号“大人な子供(?)”。赌场的筹码(チップ)可用钱或者GRADE交换，每个300ガルド或10GRADE。如果装备了ジェイド的称号“さながらギャンブラー”，并以他为表示角色，筹码会降为200ガルド一个。

第一次到达ケテルブルク后（下注筹码上限：10个）

奖品名称	效果	所需筹码
ライフボトル	战斗不能复活	500
ミックスグミ	HP和TP30%回复	1000
グレートソード	物攻220	3000
シルバークローク	物防32、谱防32	7000
ウンディーネ	物攻100、谱攻250	10000
ソウルスティール	物攻360	30000
ウィザーズケイン	物攻100、谱攻250	50000

第二次进入メジオラ高原后（下注筹码上限：50个）

奖品名称	效果	所需筹码
フォニックマーク	谱攻10%上升	3000
フォニックシンボル	谱防10%上升	5000
アークワンド	物攻475、谱攻475	7000
ノーム	物攻100、谱攻600	20000
クレーエアロー	物攻550	35000
アイフリードハット	谱防52	60000
ハヌマンシャフト	物攻650、谱攻300	85000

第一次击败ヴァン后（下注筹码上限：10个）

奖品名称	效果	所需筹码
アタックリング	战斗中攻击力上升10%	20000
ディフェンスリング	战斗中防御力上升10%	30000
シルフ	物攻100、谱攻700	50000
ユーティス	物攻600	200000
指さし棒	物攻20、谱攻10	350000
ブルーム	物攻20、谱攻10	800000
セルシウスキャリバー	物攻600	2500000

砸桶

地点	シェリダン
时期	第一次击败ヴァン后与ティア会合～最终BOSS战
获得	ルーク的称号“タルブレイカー”

在ユリアシティ再次见到ティア后，到シェリダン与集会所右边的人对话便可以开始游戏了，每次玩要花1000ガルド。游戏方法就是不停用ミュウアタック砸坏桶，如果在限时30秒内砸坏18个桶，可获得ルーク的称号“タルブレイカー”，在游戏结束后还能随机得到桶里的道具。

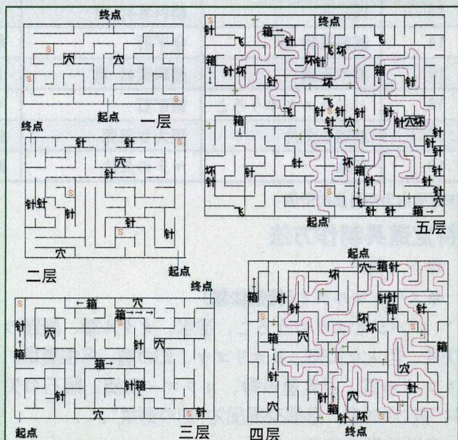
道具	食材
レモングミ	ビーフ
パイングミ	チキン
ミックスグミ	ポーク
ミラクルグミ	マグロ
スペシャルグミ	タイ
クジグミ	タラ
スペシフィック	エンゲーブライス
トリート	エンゲーブパン
パナシーアボトル	ミルク
ホーリーボトル	トウフ
ダークボトル	コンブ
ウイングボトル	チーズ
	ミソ

迷宫屋

地点	ケテルブルク
时期	第一次到达ケテルブルク～最终BOSS战
获得	详见内容

到达ケテルブルク后，与高级旅店东边房子前的人对话，他准备改造自己的家，之后给他20万ガルド。出地图再进来便可以开始走迷宫了。第一次完成后可获得料理“トーストのレシピ”，用ナタリア可得到她的称号“ラビリンスガール”，其他人获得装饰品“リバースドール”，之后再完成迷宫可得到10000ガルド。



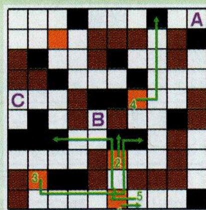


箱：箱子　坏：使用ミュウアタック
针：地面的针板陷阱　飞：使用ミュウウイング
穴：洞穴陷阱　S：奖励分数坏

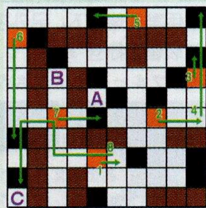
整理仓库

地点	ベルケンド港
时期	乘タルタロス离开ダアト港～最终BOSS战
获得	アップルグミ、大海贼の人形、ダークシール、5000ガルド
地点	シェリダン港
时期	乘タルタロス离开ダアト港～最终BOSS战
获得	アップルグミ、オールディバイド、ホーリィリング、5000ガルド
地点	ケテルブルク港
时期	到达ケテルブルク港～最终BOSS战
获得	リバースドール、ピヨハン、パイングミ、5000ガルド
地点	グランコクマ
时期	在グランコクマ解除ガイ的咒术～最终BOSS战
获得	ロリポップ、ストレンジマーク、レモングミ、5000ガルド

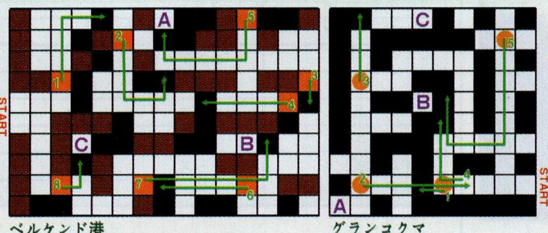
与各个港口及グランコクマ仓库前的人对话后便可以开始玩“整理仓库”了。全部完成后可得到アニス的称号“プッシュプルガール”。



シェリダン港



ケテルブルク港



ベルケンド港　グランコクマ

ベルケンド港	シェリダン港
A:大海贼の人形	A:ホーリィリング
B:ダークシール	B:アップルグミ
C:アップルグミ	C:オールディバイド
グランコクマ	**ケテルブルク港**
A:ストレンジマーク	A:パイングミ
B:ロリポップ	B:ピヨハン
C:レモングミ	C:リバースドール

橙色:箱子　黑色:洞穴　棕色:障碍物

斗技场

地点	バチカル
时期	ナタリア父女和解～最终BOSS战
获得	详见内容

ナタリア父女和解后到バチカル的集合商店，里面的斗技场就开放了。个人战初级第一次胜利后可获得カッパーメダル和20000ガルド，上级获得ゴールドメダル、35000ガルド以及每个人的武器和称号(详见下表)。团体战初级第一次胜利后获得 カッパートロフィー及40000ガルド，上级胜利后获得ゴールドロフィー及50000ガルド。另外团体战上级胜利后，《幻想传说》的女主角ミント、《宿命传说》的フィリア、《永恒传说》的主角リッド以及《宿命传说2》的ナナリー会乱入。战斗中可以使用道具，注意回复，另外尽量先打倒ミント和フィリア。战斗胜利后可获得“マム・ベイン”、“プリズムプロテクター”、“フェアリィリング”和“神官の人形”。

角色	个人战上级获得称号	个人战上级获得道具
ルーク	ソードオブソード	ソウルクラッシュ
ティア	パーフェクトヒーラー	ブルークリスタルロッド
ジェイド	バトルマスター	デュナミス
アニス	ジェノサイドプリティ	グランドクロス
ガイ	ゴールデンナイト	シャクナゲ
ナタリア	コロシアムプリンセス	セレスティアルスター

其他分支事件

ディン的商店

到达ケセドニア后，进入マルクト领事馆旁边的小店发生事件，之后ディン的商店便开业了。利用从世界各地的18个探索点找到的交易品在这里可以制作各种道具。交易品分为“粗品”、“普通の品”、“珍しい品”及“とても贵重な品”，“粗品”每个只能换20ガルド。而按价值分又有“最低价值”、“低价值”、“普通价值”、“高价值”和“最高价值”的交易品(详见下表)。另外，有一些特定道具只能在ディン的商店里获得，以下便列出了这些道具以及特别依赖的制作方法。注意“必须交易品”为合成时身上必须持有的道具。

探索点	见てみたガール(低)	マルクトの星(普通)	ラビリンスガール(高)	漫游冒险娘(最高)	其他(最低)
1	グミの元	グミの元	タタル草	绢丝	杂草
2	虫の羽根	ロニールタケ	黑炭	コクマー树皮	腐叶土
3	巨大鱼の骨	メジオラフィッシュ	珊瑚の欠片	真珠	贝壳
4	タタル草	拧麻	棉花	メドウクリスタル	杂草
5	ロニールタケ	虫の羽根	冬虫夏草	フォレストエメラルド	腐叶土
6	サソリの针	铜矿石	ケセドニアサボテン	ナビメタル	砂铁
7	铁矿石 铁矿石	トカゲの化石	陨石の欠片	石ころ	
8	メジオラフィッシュ	黑真珠	巨大鱼の骨	アクアサファイア	贝壳
9	サソリの针	バジリスクのうろこ	砂金	谱石の欠片 砂铁	
10	棉花	たきぎむし	幻の野菜	地精のシッポ	杂草
11	黑炭	ヒカリゴケ	神木	风精の羽根	腐叶土
12	熊の毛皮	ふゆトマト	ペンギンフェザー	フリーズダイヤ	雪解け水
13	铁矿石	颜料素材 黄	リンカの实	ハイランドルビー	石ころ
14	颜料素材 赤	金矿石	服の素材	雷精の瞳	石ころ
15	熊の毛皮	颜料素材 青	ドラゴンの牙	冰精の泪	雪解け水
16	バジリスクのうろこ	银矿石	リヴァヴィウス矿石	火精の腕	砂铁
17	珊瑚の欠片	巨大な贝壳	幻の鱼	水精の歌声	贝壳
18	圣水	マナの欠片	暗精の爪	光精の翼	圣水

※括号内为交易品的价值

特定道具制作方法

●グミ类

◆スペシャルグミ(特别依赖)

“バジリスクのうろこ、圣水、タタル草、珊瑚の欠片、巨大な贝壳、ヒカリゴケ、幻の鱼、冬虫夏草、リンカの实、巨大鱼の骨、コクマー树皮、陨石の欠片”共计160个，必须交易品为“幻の野菜”。

●战斗用道具类

◆オールディバイド(特别依赖)

“雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根”共计240个，必须交易品为“暗精の爪”。

●C・コア类

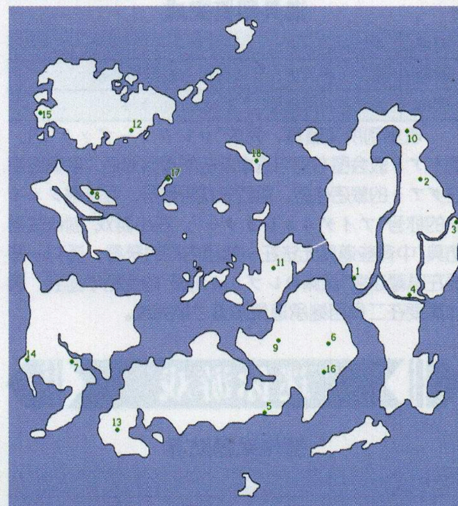
◆メジノーレ

“陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片”共计50个。

◆メジバルラ

“陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片”共计50个。

交易品探索点



其他探索点



◆パルラント

"陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计120个。

◆ラルガメンテ(特别依赖)

"陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计140个，必须交易品为"マナの欠片"。



●草药类

◆レッドカモミール(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个，必须交易品为"风精の羽根"。

◆レッドサフラン(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"火精の腕"。

◆レッドセージ(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"地精のシッポ"。

◆レッドセボリー(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"雷精の瞳"。

◆レッドバジル(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"冰精の泪"。

◆レッドベルベーヌ(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"光精の翼"。

◆レッドラベンダー(特别依赖)

"雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计500个必须交易品为"水精の歌声"。

●剑类

◆ラストフェンサー(特别依赖)

"银矿石、黑炭、ナビメタル、ドラゴンの牙、メドウクリスタル"共计140个，必须交易品为"リヴァヴィウス矿石"。

◆SD(特别依赖)

"银矿石、黑炭、ナビメタル、ドラゴンの牙、メドウクリスタル"共计140个，必须交易品为"メドウクリスタル"。

●杖类

◆スターロッド(特别依赖)

"珊瑚の欠片、黑炭、ヒカリゴケ、绢丝、ドラゴンの牙、谱石の欠片、フォレストエメラルド"共计130个，必须交易品为"フォレストエメラルド"。

●枪类

◆ディアボリックファング(特别依赖)

"黑炭、ナビメタル、ドラゴンの牙、アクアサファイア"共计130个，必须交易品为"ドラゴンの牙"。

●弓类

◆エンジェルアロー

"巨大な贝壳、黑炭、绢丝、ハイランドルビー、ドラゴンの牙"共计100个。

◆エルヴンボウ(特别依赖)

"巨大な贝壳、黑炭、绢丝、ハイランドルビー、ドラゴンの牙"共计共计130个，必须交易品为"ハイランドルビー"。

●铠甲类

◆ソルガード(特别依赖)

"银矿石、バジリスクのうろこ、砂金、拧麻、コクマー树皮、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片"共计110个，必须交易品为"アクアサファイア"。

◆リフレックス(特别依赖)

"银矿石、バジリスクのうろこ、砂金、拧麻、コクマー树皮、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片"共计110个，必须交易品为"谱石の欠片"。

●战袍类

◆ヴィリジアンローブ(特别依赖)

"棉花、拧麻、服の素材"共计110个，必须交易品为"マナの欠片"。

◆クイーンクローク(特别依赖)

"棉花、拧麻、服の素材"共计110个，必须交易品为"服の素材"。



●头防具类

◆マジカルリボン

"棉花、巨大な贝壳、颜料素材 赤、颜料素材 黄、颜料素材 青、ナビメタル、绢丝、拧麻、服の素材、リヴァヴィウス矿石、黑真珠"共计90个。

●护符类

◆ヒールバングル

"真珠、黑真珠"共计100个。

◆メンタルバングル

"真珠、黑珍珠"共计100个。

◆ワールドチェック(特别依赖)

"真珠、黑真珠、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计240个，必须交易品为"フリーズダイヤ"。

●指环类

◆エフェクティーリング(特别依赖)

"砂金、金矿石、ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル、アクアサファイア、フォレストエメラルド、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计240个，必须交易品为"黑真珠"

●纹章类

◆ナイツシンボル

"バジリスクのうろこ"共计70个。

◆ホーリィシンボル

"バジリスクのうろこ"共计70个。

◆クローナシンボ(特别依赖)

"バジリスクのうろこ、ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル、アクアサファイア、フォレストエメラルド、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计220个，必须交易品为"光精の翼"。

◆ワンダーシンボル(特别依赖)

"バジリスクのうろこ、ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル、アクアサファイア、フォレストエメラルド、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计220个，必须交易品为"谱石の欠片"。

◆デモンズシール(特别依赖)

"バジリスクのうろこ、ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル、アクアサファイア、フォレストエメラルド、雷精の瞳、冰精の泪、火精の腕、光精の翼、暗精の爪、地精のシッポ、水精の歌声、风精の羽根"共计220个，必须交易品为"暗精の爪"。

●宝石类

◆アレキサンドライト(特别依赖)

"ハイランドルビー、フリーズダイヤ、メドウクリスタル、アクアサファイア、フォレストエメラルド、黑真珠"共计400个，必须交易品为"冰精の泪"。

●アニス(人偶)

◆铁拳の人形

"巨大鱼の骨、リンカの实"共计25个。

◆ワンダーな人形

"巨大鱼の骨、リンカの实、陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片"共计50个。

◆人工生命体の人形

"巨大鱼の骨、リンカの实、陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片、フリーズダイヤ、ドラゴンの牙、谱石の欠片"共计90个。

◆王子の人形

"巨大鱼の骨、リンカの实、陨石の欠片、リヴァヴィウス矿石、マナの欠片、フリーズダイヤ、ドラゴンの牙、谱石の欠片"共计160个，必须交易品为"陨石の欠片"。

以上制作各种道具的材料基本都是必要的交易品。另外一些基本的、可以在其他地方获得的道具只要多给ディン交易品基本都可以制作出来。不过，"铁不可能变成金"，想得到相应价值的道具，就需要相应的交易品和投资金额。



八音盒

第一次到ダアト后，在入口左侧台阶上调查可得到“序奏の音盘”，之后到シェリダン，在C・コア屋后边的房子里可以演奏音乐。收集到所有音盘后，ティア获得称号“旋律奉仕者”。各音盘的位置如下：

序奏の音盘：ダアト入口左侧的台阶上。

镇魂の音盘：详见分支事件“コーラル城的肖像画”。

义贼の音盘：神托の盾骑士团本部的宝箱内。

白银の音盘：ザレッホ火山迷宫内的宝箱里。

笑剧の音盘：ナム孤岛从警备装置左侧进入房间和藏在一堆箱子附近的猫人对话。

清丽の音盘：从グランコクマ道具屋右侧的暗门进去，从里面的宝箱获得。

终幕の音盘：收集到六个后和ケセドニア北侧集市道具屋“粒粒辛苦”旁边的女性对话后获得。



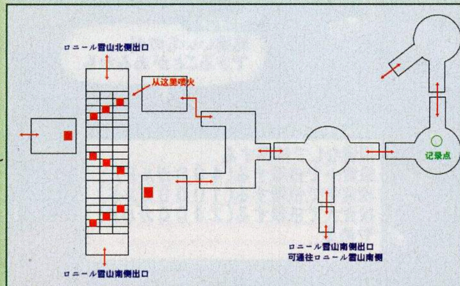
寻找珍稀怪物

第一次击败ヴァン，与ティア会合后，到ケテルブルク的高级旅馆，和三层房间里的猫人小孩对话得到有关三大魔物的信息，它们分别是イニスタ湿原里的怪物“ベヒモス”、ザオ遗迹东南方沙尘暴南边跳来跳去的大虫“サンドワーム”以及二周目隐藏迷宫里的BOSS“レプリカンティス”。全部完成后回去和小猫人对话，ティア得到换装称号“モンコレレディ”。另外打倒ベヒモス后会获得“ゴールデンヘルム”和“レッドバジル”，打倒“サンドワーム”获得“ゲイボルク”，打倒レプリカンティス后得到“サンライトチャンバー”。

アルビオール强化

首先沿着テオルの森附近的水路前进(注意必须以船的形式，不然会被雾挡住)，来到新地点キノコロード，穿过后从东北侧出口出地图，在大地图上的探索点调查可得到贵重品“大飞谱石”，使飞晃艇可降落的地形增加。

之后在已经取得ミュウウィング和ミュウファイア2的前提下，去ロニール雪山，从南侧或西侧入口进去，在山洞里将灯台如图排列好，之后出去洞外，利用ミュウウィング从树上上去，一路前进至最深处，(中途需用到ミュウファイア2解谜)将石头推到小孔处，然后从雪山东南入口进去，在左上方的房间里斜着向下喷火，利用反弹使全部灯台点燃，中央的门就会打开，出去之后在大地图上的探索点调查可以得到“炼成飞谱石”，飞晃艇的性能再次得到提升。



▲将烛台如图摆放

圣魔武器

具体步骤如下：

①在メジオラ高原回收飞晃艇的事件中打倒BOSS获得“魔剑ネビリム”。

②之后去ダアト教会的礼拜堂找トリトハイム对话，可以获得关于圣魔武器的情报。

③去ケテルブルク找知事ネフリー对话。

④去グランコクマ找皇帝对话可以获得“圣剑ロストセレスティ”。

⑤第一次打败ヴァン，与ナタリア会合后，去崩坏セントビナー找上方的老元帅对话，之后去左边的旅店发生剧情，再去大地图上找到一只ブウサギ带回来(出地图就能看到)，回旅店对话后得到“魔枪ブラッドペイン”。

⑥第二次进入ザレッホ火山后，到バチカル的废工厂，利用ミュウウィング爬上原本上不去的半截梯子，上去用ミュウファイア2打开开关，之后回到城内，乘坐另一部缆车去工厂，在深处获得“圣弓ケルクアトール”。

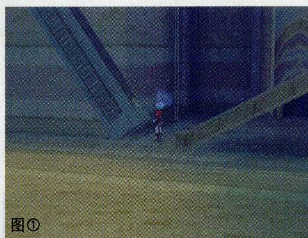
⑦从ラジエイトゲート出来后去ダアト教会，发生剧情，フローリアン正拿着魔武器。之后在前往イオン房间的传送点(礼拜堂右侧)，利用右下的传送后可找到他，剧情后获得“魔杖ケイオスハート”。

⑧在エルドラント可获得“圣杖ユニコーンホーン”，具体方法如下：

先在图①的场景中用ミュウアタック将两根石柱击倒，然后在最终台阶前的房间内可看到两个怪物，分别用光、暗属性将其击败，(注意是最后一击)获得“光转の谱石”和“暗转の谱石”(如图②和图③)，之后对房间中央的装置使用“光转の谱石”，令迷宫翻转，回到图①房间内从最左边的梯子爬上去，用ミュウウィング技能触到上方的开关，然后踩下地上的石板使迷宫复原。再进入中央有装置的房间内使用“暗转の谱石”，再来到如图④的位置将两块石头调到面对面的方向，踩下石板还原迷宫。来到图⑤的位置对准远处的石头发射ミュウファイア2，然后赶快站到光圈上利用ミュウウィング拦住反弹回来的火焰，打开开关(这里位置和角度比较难掌握，需要多尝试几次)，之后右下角的门就打开了，进去获得“圣杖ユニコーンホーン”。

收集齐全部武器之后回到グランコクマ的マルクト军基地本部ジェイド的房间发生剧情，根据提示来到ロニール雪山所在岛的最西边一座特殊形状的山里，遇见ディスト以及圣魔武器BOSSネビリム，胜利后得到道具“ブルーダイス”、“レッドベルベーヌ”，另外从她身上有20%的几率偷到Cコア“トゥッティ”。

打败ネビリム后到グランコクマ，在皇帝的卧室里找他对话，出来后遇到ディスト(竟然还活着……)，再去ダアト教会的礼拜堂找トリトハイム，最后回バチカル的ルーク家，在ガイ的房间中找到ペール，剧情后获得ルーク的称号“タクティカルリーダー”。


图①



图②



图③


图④


图⑤



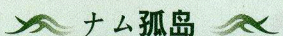
图⑥

蘑菇林

第一次打败ヴァン，与ナタリア会合后，直到最终战前夜，回バチカル的ルーク家得知妈妈生病的消息，然后乘アルビオール以船的形式沿カイツール北边的河口北上，到キノコロード。在入口遇到アッシュ，剧情后获得他的称号“母想い”，之后在深处找到药材“ルグニカ红テングダケ”回去便可。

解救チーグル

取得“炼成飞谱石”的情况下，从ワイヨン镜窟东侧入口进入内部。(前面有旋涡，需要加足马力使右边的能量槽蓄满之后冲刺)这里要喷火，利用两边的矿石反弹打开所有牢门开关救出关在里面的チーグル，注意最后一只需要先利用下面白色的矿石反弹点燃所有的烛台启动机关，利用上方的大炮打开一个缺口后它才能逃出去。之后到チーグル的森找长老对话，可获得贵重品“圣なる刻印”、“邪なる刻印”。



ナム孤岛

义贼ルーク

得到“炼成飞谱石”后，通过シェリダン所在大陆最西北海面上的3个旋涡之后，可以找到ナム孤岛。在已经得到“漆黑の键”的情况下进入ノワール的房间后发生剧情，之后ルーク得到称号“义贼の子分”。

观看动画

完成分支事件“义贼ルーク”后，从ノワール的房间往里走，在右侧可以找到一个小孩，对话后便可以观看所有游戏中的动画和CG了。

蚁地狱人的福袋

完成分支事件“蚁地狱人的要求”后在ナム孤岛有ありじごくにん的房间，可花15万ガルド购买福袋，里面有アニス的人偶“蚁地狱人の人形”以及以前给它们的东西。

最重要的同伴

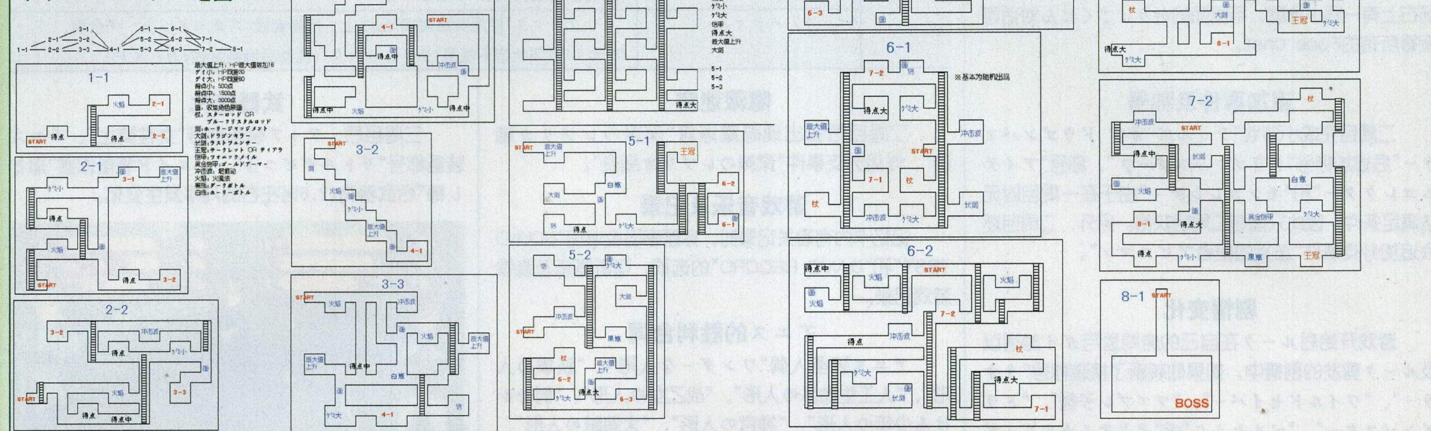
身上的钱超过76500ガルド时，与ありじごくにん对话，会出现选择谁是最重要的同伴的事件，如果选アニス就能得到她的称号“ねこねこねこ”。另外选择ジェイド时，有人想把他丢下不管……

奶牛三兄弟

接受奶牛人エリオン寻找兄弟的请求后，分别在ユリアシティ会议室下面的房间里找到ユタン，バチカル港找到ミシカ，接着去エンゲーブ发生绑架孩子的事件，按要求到チーグルの森发生剧情，ナタリア又一次见义勇为。到バチカル港和ミシカ对话后自动回到ナム孤岛，事件后ナタリア得到换装称号“マルクトの星”。

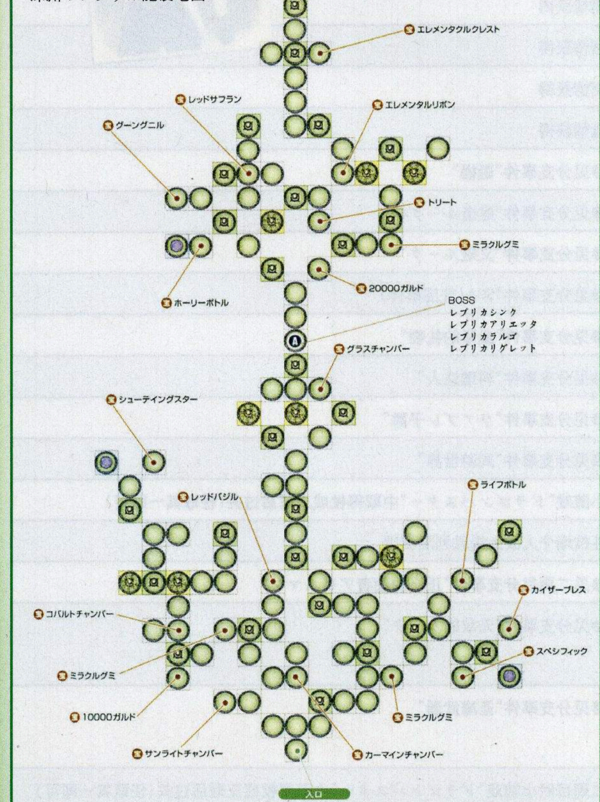
ドラゴンバスター传说

完成分支事件"奶牛三兄弟"后把"巨大鱼の骨"交给エリオン，在左边的房间和他对话后得到贵重品"龙退治の键"，之后就可以开始小游戏"テイルズ オブ ドラゴンバスター"了。(一共8关，有一定难度，最后一关BOSS是一条龙)



深渊のレプリカ施设

二周目时在エルドラント击败シンク并完成分支事件"コーラル城的肖像画"后，去シェリダン北侧发生剧情，然后去集会所找シバ即可进入隐藏迷宫——深渊のレプリカ施设，在里面让シバ凿开石头就能继续前进，但是需要付钱。シバ体力耗尽的话会强制离开迷宫，所持金钱会减少一半。迷宫里有能恢复HP的泉水。破坏18个"フォミクリー装置"，里面的门就能打开了，之后将同时面对六神将的四人：レプリカシンク、レプリカアリエッタ、レプリカラルゴ、レプリカリグレット，难度非常大，胜利后可以得到"サーチガルド"，作用是走路时捡到金钱。继续前进，再破坏里面9个"フォミクリー装置"后进入深处便是隐藏BOSSレプリカンティス。另外打倒レプリカシンク后获得"ミスティシンボル"，打倒レプリカラルゴ后获得"ガーネット"，打倒レプリカリグレット后获得"セフィラ"和"カモミール"，打倒レプリカンティス后获得"サンライトチャンバー"。



二周目追加要素

GRADE SHOP

名称	所需GRADE	说明
オーバーリミッツ值增加	450	OVER LIMTS槽比通常情况下增加得快
プレイ时间引き继ぎ	10	继承游戏时间
アイテム所持最大数20个	400	装备、消费道具最大值增加到20个
ガルド引き继ぎ	1000	继承金钱
料理引き继ぎ	50	继承料理
料理熟练度引き继ぎ	50	继承料理熟练度
称号引き继ぎ	500	继承称号
人物名监引き继ぎ	10	继承人物名鉴情报
コレクターブック引き继ぎ	10	继承道具图鉴情报
ワールドマップ引き继ぎ	10	继承世界地图的城市、迷宫情报
ミニゲームデータ保持	10	继承迷你游戏情报
战斗情报引き继ぎ	10	继承遇敌、最大连击数等战斗情报
术・技引き继ぎ	1000	继承习得的术・技
使用回数引き继ぎ	100	继承术・技的使用次数
最大HP增加	250	全角色以最大HP增加500的状态开始游戏
最大HP减少	10	全角色以最大HP减少150的状态开始游戏
コンボ命	50	战斗后获得经验值为1，连击数奖励经验值为5倍
经验值半分	10	战斗后获得经验值为原有的一半
经验值2倍	1000	战斗后获得经验值为原有的2倍
经验值10倍	3000	战斗后获得经验值为原有的10倍
取得GRADEをあげる	100	战斗后GRADE为原有的2倍(增加和减少均为2倍)
FSチャンバー引き继ぎ	150	继承所持FSチャンバー和FSチャンバー习得状态
ADスキル引き继ぎ	900	继承习得的AD技能
キャパシティコア引き继ぎ	500	继承所持有C・コア
获得ガルド2倍	600	战斗后获得金钱2倍
消费アイテム引き继ぎ	500	继承消费道具
全あらすじ表示	10	显示所有故事梗概
クリアタイムを出力	0	将游戏通关时间以密码方式显示出来(只针对日本手机)
特殊アイテム引き继ぎ	10	继承特殊道具(包括"ムーンセレクタ"、"テクニカルリング"、"ウィングドブーツ"、"マジカルポーチ"、"Sフラッグ"、"万能包丁"、"圣なる刻印"、"邪なる刻印"、"サーチガルド")

追加战斗难度

二周目后，战斗难度会增加“マニア”和“アンノウン”两种。

Face Chat

二周目时到达ケテルブルク后，在北侧入口的广场右上有一间小冰屋，与里面的ありじごくにん对话可查看所有的Face Chat。

追加事件及称号

二周目完成小游戏“テイルズ オブ ドラゴンバスター”后追加称号“ドラゴンバスター？”，称号“アイテムコレクター”和“モンコレレディ”由于在一周目时无法满足条件，因此只能在二周目获得。另外，二周目还会追加分支事件“正义的使者アビスマン”。

剧情变化

游戏开始后ルーク在自己的房间里与ガイ对话以及ルーク剪发的剧情中，如果他装备了换装称号“タオラー”、“ワイルドセイバー”、“ファブレ子爵”、“ドラゴンバスター”、“ベルセルク”或“タクティカルリーダー”中的任意一个，剧情对话会发生变化。特别是ルーク剪发的剧情，原本是非常严肃的……如果连ティア都换了衣服……

新秘奥义

角色	秘奥义	发动
ルーク	ロスト・フォン・ドライブ	HP15%以下装备武器“ローレライの鍵”，OVER LIMITS状态下同时按□×○键
ティア	フォーチューン・アーク	习得所有谱歌且使用次数在50回以上，OVER LIMITS状态下咏唱“ジャッジメント”
ジェイド	インディグネイション	“サンダーブレード”使用次数在200回以上，OVER LIMITS状态下持续按R2键5秒
アニス	十六夜天舞	秘奥义“杀剧舞荒拳”中按住○键
	フィーバータイム	“ラックラック”使用次数在100回以上，所持金钱2万ガルド以上，HP全满，OVER LIMITS状态下使用“ラックラック”(发动后消耗金钱2万ガルド)

隐藏迷宫

二周目后会出现隐藏迷宫“深渊のレプリカ施设”，详见分支事件“深渊のレプリカ施设”。

游戏音乐及记录

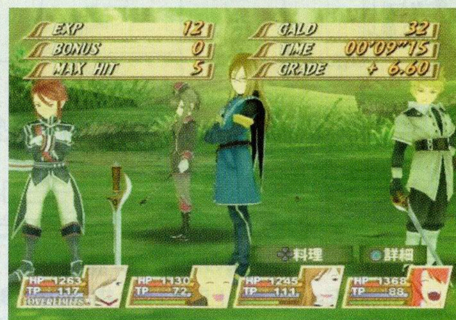
记忆卡内有通关记录时，标题画面会追加“SOUND TEST”和“GAME RECORD”的选项，可听音乐及查看游戏记录。

アニス的胜利台词

アニス装备人偶“ワンダーな人形”、“铁拳の人形”、“人工生命体の人形”、“战乙女の人形”、“时をかける少年の人形”、“神官の人形”、“大海贼の人形”、“时をかける少女の人形”、“うつろな少女の人形”或“稀代の天才の人形”后，有12.5%的几率在战斗后胜利台词发生变化。

武器变化

二周目后，ティア装备称号“女性响士”、アニス装备称号“リトルデビっ子”、ジェイド装备武器“指さし棒”后武器有12.5%左右的几率发生变化。



全称号一览

卢克・冯・法布雷



称号	效果	取得方法
公爵子息	队伍停止在地图上时每隔一定时间HP回复2%	初期称号
恐れる者	队伍停止在地图上时一定几率回复毒状态	剧情获得
亲善大使	队伍停止在地图上时一定几率回复麻痹状态	剧情获得
レプリカドール	队伍停止在地图上时每隔一定时间TP回复2%	剧情获得
パッセージコマンダー	队伍停止在地图上时一定几率回复封印状态	剧情获得
迷える青年	队伍停止在地图上时一定几率回复石化状态	剧情获得
ローレライの剑士	队伍在地图上移动时每隔一定时间TP回复2%	剧情获得
タルブレイカー	队伍在地图上移动时每隔一定时间HP回复2%	参见分支事件“砸桶”
捻出投资家	队伍停止在地图上时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加1	参见分支事件“建造ルーク桥”
义贼の子分	队伍在地图上移动时一定几率回复异常状态，但回复后OVER LIMITS槽减少2	参见分支事件“义贼ルーク”
タオラー	换装称号	参见分支事件“SPA(洗浴事件)”
ワイルドセイバー	换装称号	参见分支事件“皇帝的礼物”
クッキンガー	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件“料理达人”
ファブレ子爵	换装称号	参见分支事件“ファブレ子爵”
バガボンド息子	全员免费参加斗技场，赏金变为1.5倍(不装备称号同样有效)	参见分支事件“周游世界”
ドラゴンバスター	换装称号	小游戏“ドラゴンバスター”中取得杖或王冠后过关(任取其一即可)
ソードオブソード	队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加2	斗技场个人战上级胜利后获得
アビスレッド	换装称号	参见二周目分支事件“正义的使者アビスマン”
ベルセルク	换装称号；队伍在地图上移动时每隔一定时间HP与TP回复2%，但OVER LIMITS槽减少2	参见分支事件“无敌的ルーク”
タクティカルリーダー	换装称号；队伍在地图上移动时每隔一定时间HP与TP回复2%，OVER LIMITS槽增加2，但不容易遇到稀有怪物	参见分支事件“圣魔武器”
ドラゴンバスター？	换装称号	二周目时小游戏“ドラゴンバスター”中取得杖或王冠后过关(任取其一即可)

缇娅·格兰兹



称号	效果	取得方法
謎の侵入者	队伍停止在地图上时每隔一定时间HP回复2%	初期称号
师匠の妹	队伍停止在地图上时一定几率回复麻痹状态	剧情获得
强き娘	队伍停止在地图上时一定几率回复封印状态	剧情获得
谱歌の理解者	队伍在地图上移动时每隔一定时间TP回复2%	剧情获得
谱を読みし者	队伍停止在地图上时接触到敌人后一定几率避免战斗	剧情获得
女性响士	换装称号；队伍停止在记忆阵上时每隔一定时间全员TP回复2%，但OVER LIMITS槽减少4	参见分支事件"教官的遗书"
成り行きウェイトレス	在可以使用"ミュウウィング"的地点，以ティア为表示角色时头上会出现音符	参见分支事件"送餐"
お姉さん	队伍在地图上移动时每隔一定时间全员HP回复2%，但OVER LIMITS槽减少4	参见分支事件"超振动训练"或"姐姐"
旋律奉仕者	站在记忆阵上使用谱术时消费TP减少5%	参见分支事件"八音盒"
グランドシェフ	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件"料理达人"
クールレディ	换装称号	参见分支事件"皇帝的礼物"
レンタルビューティー	换装称号	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
魔界の花	遇到稀有怪物的几率上升10%	参见分支事件"周游世界"
おすましメイド	换装称号	参见分支事件"女仆ティア"
パーフェクトヒーラー	队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加4	斗技场个人战上级胜利后获得
アビスブラック	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"
モンコレレディ	换装称号；与敌人接触后不会战斗，但全员HP和TP减少5%	参见分支事件"寻找珍稀怪物"

杰德·卡提斯



称号	效果	取得方法
大佐	队伍在地图上移动时每隔一定时间TP回复2%	初期称号
ネクロマンサー	队伍停止在地图上时一定几率回复毒状态	剧情获得
フォミクリー发案者	队伍停止在地图上时一定几率回复石化状态	剧情获得
见通す人	队伍停止在地图上时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加1	剧情获得
ツンデレおじさん?	在记忆阵上使用回复道具效果上升5%	参见分支事件"谱眼"
皇帝の亲友	购买道具时价格便宜3%	参见分支事件"皇帝的宠物"
さながらギャンブラー	在赌场以ジェイド为表示角色时筹码(チップ)降为200ガルド	参见分支事件"周游世界"
料理研究家	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件"料理达人"
法の番人	购买道具时价格为最低价	参见分支事件"执法者ジェイド"
悪の谱术使い?	换装称号	参见分支事件"皇帝的礼物"
リゾートキング	换装称号	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
ドクトルマンボ	换装称号	参见分支事件"ジェイド医生"
バトルマスター	换装称号；队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加3	斗技场个人战上级胜利后获得
アビスブルー	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"
アイテムコレクター	在グランコクマ以ジェイド为表示角色时可利用稀有道具商店	参见分支事件"道具图鉴完成"

阿妮丝·塔特林



称号	效果	取得方法
导师の付き人	队伍停止在地图上时每隔一定时间HP回复2%	初期称号
元付き人	在记忆阵上做料理时效果上升5%	剧情获得
スパイ	队伍在地图上移动时一定几率回复异常状态，但回复后OVER LIMITS槽减少2	剧情获得
最后の导师守护役	队伍停止在地图上时每隔一定时间TP回复2%	剧情获得
大人な子供(?)	从"マジカルポーチ"中获得食材的几率上升	参见分支事件"石碑巡礼之旅"或"赌场"
ブッシュブルガール	出售道具时价格上升3%	参见分支事件"整理仓库"
リトルビッグシェフ	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件"料理达人"
ませていっく	以アニス为表示角色时可免费住宿，幸运最低值变为35	参见分支事件"周游世界"
チャイルデッシュ	换装称号	参见分支事件"皇帝的礼物"
子供じゃないモン	换装称号	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
ねこねここねこ	换装称号；出售道具时价格为最高价	在ナム孤岛发生的分支事件"最重要的同伴"中选择アニス后获得
リトルデビっ子	换装称号	参见分支事件"小恶魔アニス"
ジェノサイドプリティ	队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加4	斗技场个人战上级胜利后获得
大料理长样	料理必成功，效果上升7%	参见分支事件"大厨师长"
アビスピンク	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"

凯·塞西尔



称号	效果	取得方法
护卫剑士	队伍停止在地图上时每隔一定时间TP回复2%	初期称号
理解ある幼なじみ	队伍停止在地图上时一定几率回复毒状态	剧情获得
マルクト貴族	队伍停止在地图上时一定几率回复封印状态	剧情获得
マブダチ	队伍停止在地图上时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加1	剧情获得
シグムント流兵法家	队伍在地图上移动时每隔一定时间HP回复2%	参见分支事件"シグムント流兵法家"
ガンバリスト	在ディン的店里制作道具时以ガイ为表示角色，制作出的低等级道具数量增加，且消耗的交易品减少	参见分支事件"寻找种子"
クールコック	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件"料理达人"
ブレードテイマー	换装称号	参见分支事件"皇帝的礼物"
海のサル	换装称号	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
スケベ大魔王	可在ケテルブルク高级旅馆的SPA浴室中自由移动	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
憩いの配膳者	换装称号	参见分支事件"侍者ガイ"
ロマンチェイサー	换装称号；得到"炼成飞谱石"后アルビオール性能进一步提高，回转、上升、下降等操作不消耗飞行槽	参见分支事件"向往蓝天的ガイ"
ゴールデンナイト	队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加2	斗技场个人战上级胜利后获得
アビスオレンジ	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"
谱业邻人	在ディン的店里制作道具时以ガイ为表示角色，制作的道具等级上升	参见分支事件"周游世界"
スマートスタイル	换装称号	参见分支事件"两将军之恋"

娜塔莉娅·鲁兹·金拉斯卡·兰巴尔迪亚



称号	效果	取得方法
キムラスカ王女	队伍停止在地图上时每隔一定时间TP回复2%	初期称号
偽りの姫君	队伍停止在地图上时一定几率回复麻痹状态	剧情获得
ランバルディアの子	队伍在地图上移动时每隔一定时间HP回复2%	剧情获得
モテモテプリンセス	队伍停止在地图上时一定几率回复石化状态	剧情获得
见てみたガール	在探索点获得"低价值交易品"的几率上升80%	参见分支事件"好奇心旺盛的ナタリア"
マルクトの星	换装称号；在探索点获得"普通价值交易品"的几率上升80%	参见分支事件"奶牛三兄弟"
ラビリンスガール	在探索点获得"高价值交易品"的几率上升80%	参见分支事件"迷宫屋"
ウィルインペリアル	换装称号	参见分支事件"皇帝的礼物"
南国の蝶	换装称号	参见分支事件"SPA(洗浴事件)"
カラミティシェフ	料理成功率与效果上升5%	参见分支事件"料理达人"
アビスグリーン	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"
コロシアムプリンセス	队伍在地图上移动时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加2	斗技场个人战上级胜利后获得
爱国姬	换装称号；有50%的几率可防止探索点消失	参见分支事件"周游世界"
漫游冒险娘	换装称号；在探索点获得"最高价值交易品"的几率上升80%	参见分支事件"漫游冒险娘"

阿修



称号	效果	取得方法
六神将	队伍在地图上移动时每隔一定时间HP回复2%	初期称号
母想い	队伍停止在地图上时每隔一定时间OVER LIMITS槽增加1	参见分支事件"蘑菇林"
アビスシルバー	换装称号	参见二周目分支事件"正义的使者アビスマン"

全料理一览

角色喜欢及讨厌的食物

做料理时，如果加入了角色喜欢的食物，每个食材可令回复率上升3%，OVER LIMITS槽增加率上升1%，但如果加入了讨厌的食物，反而会出现效果降低的情况。

角色	喜欢的食物	讨厌的食物
ルーク	鸡肉(チキン)、虾(エビ)	廉价牛肉(イケテナイビーフ)、廉价鸡肉(イケテナイチキン)、猪兔肉(ブウサギの肉)、胡萝卜(ニンジン)、蘑菇(キノコ)、牛奶(ミルク)、所有鱼类
ティア	苹果(リンゴ)、牛奶(ミルク)	胡萝卜(ニンジン)
ジェイド	鲑鱼(サーモン)、豆腐(トウフ)	猪肉(ポーク)、猪兔肉(ブウサギの肉)
アニス	牛肉(ビーフ)、草莓(イチゴ)	无
ガイ	所有鱼类	柠檬(レモン)、豆腐(トウフ)
ナタリア	奶酪(チーズ)	章鱼(タコ)
アッシュ	鸡肉(チキン)	章鱼(タコ)、胡萝卜(ニンジン)

名称	效果	取得方法
おにぎり	HP小回复	初期拥有
パスタ	TP小回复	与エンゲーブ左边民家中灶台前的女性对话，接受委托，到水车小屋与门口右侧的老婆婆对话，再返回民家与女性对话
サンドイッチ	HP与TP小回复	调查セントビナー第二个场景入口处民家内地板上的笔记本(中盘セントビナー崩塌后民家会消失，因此要尽快拿到)
からあげ	回复毒状态；物理攻击力上升 (下场战斗开始30秒内有效)	参见分支事件"蚁地狱人的要求1"
炒饭	HP小回复	剧情以外，在バチカル的旅店住宿，发生アニス学习料理的事件后获得
ラーメン	TP小回复	调查ユリアシティ的ティア家一层桌子上的笔记本
ピザ	HP与TP小回复	与ダアト旅店旁边的厨师对话，选择"する"
サラダ	回复封印状态；物理防御力上升 (下场战斗开始30秒内有效)	调查ケテルブルク港左侧房子里椅子上的笔记本
カレー	HP小回复	在グランコクマ为ガイ解除咒术时，找到ジェイド后和酒场一层柜台里的人对话获得
おそば	TP小回复	在ベルケンド玩具火车附近的铁桥下，救出箱子里的人后获得
ケーキ	HP与TP小回复	第二次到タタル溪谷，BOSS战之后到花丛，事件后获得
たまご丼	回复麻痹状态；谱术攻击力上升 (下场战斗开始30秒内有效)	ベルケンド第一音机关研究所见到ヴァン之后再回去调查书架
おすし	HP中回复	ダアト教会和大司祭对话取得"木札"后调查图书室桌子上的笔记本
うどん	TP中回复	调查シェリダン酒场桌子上的笔记本
トースト	HP与TP小回复	参见分支事件"迷宫屋"
オニオンスープ	回复毒、麻痹、封印状态；谱术防御力上升 (下场战斗开始30秒内有效)	调查崩坏セントビナー旅店床上的笔记本
グラタン	HP大回复	参见分支事件"蚁地狱人的要求5"
フルーツミックス	TP大回复	参见分支事件"送餐"
シチュー	HP与TP中回复	带フローリアン回ダアト教会后在イオン的房间中与他对话，事件后获得
おでん	物理攻击力、物理防御力、谱术攻击力、 谱术防御力上升(下场战斗开始30秒内有效)	参见分支事件"料理达人"

全C・コア一览

C・コア名称	升级时奖励						取得方法	成长方向
	物攻	物防	谱攻	谱防	敏捷	成长		
ストレ	2	1	0	0	0	0	チーグルの森剧情获得	重视物理攻击
ノーレ	0	1	1	1	0	0	ティア初期装备	物理防御、谱术防御平衡成长
アルカ	1	0	0	0	2	0	ガイ初期装备	重视敏捷
ノーレド	0	1	2	0	0	0	ジェイド初期装备	重视谱术攻击
シルド	0	2	0	1	0	0	ナタリア初期装备	重视物理防御、谱术防御
スピリト	0	0	0	2	0	1	アニス初期装备	重视谱术防御
ストイル	2	0	0	0	0	1	タルタロス货物室的宝箱	重视物理攻击
ノービレ	0	0	0	2	1	0	联络船甲板抓到タルロウX后获得	重视谱术攻击
フォルストレ	3	0	1	0	0	0	ザオ遗迹的宝箱	重视物理攻击、谱术攻击
フォルノーレ	0	0	2	1	1	0	アクゼリュス第14坑道的宝箱	重视谱术攻击、谱术防御
フォルシルド	0	2	0	2	0	0	ユリアシティ的ティア家中的宝箱	重视物理防御、谱术防御
フォルスピリト	0	0	0	0	2	2	ダアト道具屋的左边	重视敏捷、成长
フォルバルラ	1	0	1	0	1	1	神托の盾骑士团本部的宝箱	除物理防御、谱术防御外，其他能力均衡成长
フォルアルカ	2	0	0	0	3	0	ケテルブルグ知事邸	重视物理攻击、敏捷
メジストレ	3	2	0	0	0	0	グランコクマ皇帝卧室的柜子里	重视物理攻击、物理防御
メジノーレ	0	1	3	1	0	0	在ディン的商店中制作	重视谱术攻击、物理防御、谱术防御均衡成长
メジシルト	0	3	0	1	1	0	シュレーの丘的宝箱	重视物理防御
メジアルカ	2	0	0	0	1	2	第二次前往タタル溪谷的宝箱	重视物理攻击、成长
メジバルラ	1	1	1	1	1	1	在ディン的商店中制作	各项能力均衡成长
マルカート	0	1	0	3	0	2	第二次前往メジオラ高原的宝箱	重视物理防御、谱术防御及成长
ストレッシード	4	1	0	1	0	0	第一次前往ザレッホ火山迷宫的宝箱	重视物理攻击
ノーレシード	0	0	4	2	0	0	ロニール雪山的宝箱	重视谱术攻击、谱术防御
バルラッシード	2	0	2	0	2	1	アブソーブゲート的宝箱	除物理防御、谱术防御外，其他能力均衡成长
レーブハフド	2	3	1	1	0	0	フェレス岛废墟群的宝箱	重视物理攻击、物理防御
シルシード	0	1	0	1	3	2	レムの塔的宝箱	重视敏捷，除物理攻击、谱术攻击外，其他能力均衡成长
パルラント	0	0	0	0	4	4	在ディン的商店中制作	重视敏捷、成长
ラルガメンテ	2	2	2	2	1	1	在ディン的商店中制作	各项能力均衡成长
ルナティート	3	1	2	4	1	2	ラジエイトゲート的宝箱	重视物理攻击、谱术攻击及谱术防御
グランディオーツ	3	3	3	3	2	2	エルドラント的宝箱	各项能力均衡成长
トゥッティ	4	4	4	4	4	4	从圣魔武器BOSSネビリム身上偷到	各项能力均衡成长，最强C・コア



FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジーXII



《最终幻想XII》完全研究宝典

最终幻想XII	Square Enix	RPG
PS2 FINAL FANTASY XII	2006年3月16日	日版
1人	93KB	8990日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全召唤兽介绍

本作中共有13只召唤兽，分别以黄道十二宫和传说中的第十三宫蛇夫座命名。获得召唤兽并且花费LP习得执照后就可以在战斗中进行召唤了。每种召唤兽只能让一个人学会，但个人习得召唤兽的数量并没有限制。

在召唤出召唤兽后，其他的同伴会消失，而召唤兽则会根据自己的意志协助作战（此时消灭的敌人经验值归召唤者一人所有），并且身上都有各种不会消失的有利状态。当召唤兽或召唤者被击倒，或者放出必杀技后召唤兽都会消失。召唤兽的等级与召唤者一样，HP和状态也会根据级别产生变化。此外，每只召唤兽都有一招威力强大的必杀技，但使用条件各不相同。

召唤兽也是有等级之分的，一级召唤兽会消耗一格ミスト，二级会消耗两格，三级会消耗三格。

白羊座

魔人ベリアス

The Gigas Belias

1级



能力：攻击61、防御20、魔防15

永久状态：ライブラ

必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法： 剧情中战胜它后自动获得（レイスウォール王墓的剧情）。

金牛座

轮回王カオス

chaos, walker of the wheel

3级



能力：攻击145、防御56、魔防37

永久状态：リフレク、ライブラ、ヘイスト、フェイス

必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：

一、得到两个メダル

1.首先去ナブレウス湿原·声を失った路找到マクレイオ，帮其在帝都アルケイディス的魔法屋和王都ラバナスタ的ダラン家找到两名弟子。

2.帝都的弟子会要玩家去旧市街寻找月银のメダル。先在旧市街与持有月银のメダル的人对话，然后回魔法屋与弟子对话，月银のメダル就会变为爱のメダル。

3.王都的弟子则希望玩家寻找3块碎片。首先完成“地下水路に消える”和“落としものにはモブがつく”这两个讨伐任务；完成前者再去ダウンタウン的民家里可以取得一张写着“东 南东 东 南西 南东”的纸条，完成后者可以取得“水门のカギ”。两个条件都满足之后，来到ガラムサイズ水路的中央制御区画，按照纸条上的顺序先将所有水门打开，之后依次关11区、关4区、开11区、关3区、开4区，这样在水池对面就能捡到第一块碎片。

第2块碎片是完成“罪を许してモブは许さず！”讨伐任务后的奖励。



第3块碎片的入手方法比较复杂：①跟ダラン家附近的フィロ对话。②到市中心的喷泉处与一位失去记忆的女性对话。③去バザー找一位商人交谈，得知首饰的买主是一位帝国兵。④去ダウンタウン的水路入口外的カイツ对话，得知碎片已被捡走。⑤去魔法店与帝国兵交谈，答应带那位女性来见他。⑥再

IVALICE WORLD MAP

与カイツ对话，得知フィロ有事。⑦再与フィロ对话就能找到那位女性，之后去魔法屋就能拿到第3块碎片了。

把3块碎片都交给ダラン家的弟子后就能拼成勇气のメダル。

4.接下来就可以回到ナブレウス湿原·声を失った路见マクレイオ了。发生事件之后，我们要去永远を见下ろす高台，这个地方须从ナブレウス湿原·まどろみへ诱う平原北部的隐藏通路上去。到了永远を见下ろす高台最上部后会发生剧情，之后就可以去死都ナブディス了。

二、前往死都

死都的敌人很强，而且没有记忆水晶，所以能力不够的话就不要来送死了。这里有3扇打不开的门，用爱のメダル和勇气のメダル可以打开两扇门，在门里会分别遇到フューリー和フンババボス。将它们打败之后，能拿到力のメダル和地图。之后用力のメダル就能打开最后一扇门，里面就是轮回王カオス了。

轮回王的属性为风，弱点属性是地，除スリップ外全异常状态无效，除地属性外全属性无效。更变态的是对战地形附加不能使用普通攻击的效果，因此只能用魔法和技去对付。

双子座

死の天使 ザルエラ 1级

Daeath Seraph Zalera

能力：攻击62、防御39、魔防25
永久状态：ライブラ
必杀技使用条件：敌人HP不足1/4

入手方法：

1.完成“砂风にゆれるサボテンの花”讨伐任务。

2.与委托人对话后去东ダルマスカ沙漠·ネブラ河沿いの集落，把完成讨伐任务后得到的花交给他的妻子并得到千本针。

3.在集落里坐渡船，引发大仙人掌劫持人质事件。之后与タントロ的妻子对话，在屋后找到小仙人掌。把小仙人掌交给大仙人掌，就能解决人质事件。

4.タントロ的妻子在照顾病人，她会要你帮忙寻找3种道具。其中セム贝の贝壳可以在河南岸的沙滩上找到，ネブラリン可以在与タントロ对话后在他附近的垃圾堆里找到。谷间の花のしずく在集落北边，坐船从北部出去后不断向上，很快就能达到断裂的沙地。调查这里的桃花就能拿到谷间の花のしずく。把东西全部交给タントロ的妻子后，病人的病就会治好，这样就能得到バルハイムのカギ。

5.来到集落东南方的砂风止む地，用バルハイムのカギ能打开通往バルハイム地下道的大门。

6.在バルハイム地下道的大坑道中央交差区往左走，进入左上方的隐藏通道，冲到底就能看到记忆水晶，前方就是死の天使ザルエラ。

注意剧情推进不够的话，可能有些情节不会发生。另外步骤④会随着玩家进度的不同而略有变化，此外部分讨伐任务会引发集落的人迁移的事件，此时要将讨伐任务完成才能继续进行。死の天使能力不算强，惟一要注意的是它会使用质数等级死亡，所以如果等级数字为质数的话最好练练级再来。

巨蟹座

断罪の暴君 ゼロムス 2级

Zeromus, The Condemner

能力：攻击103、防御53、魔防35
永久状态：ライブラ
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：

当剧情推进到神都ブルオミシェイス被帝国军摧毁后，可以从神都的一位长老那里拿到断罪の魔石。之后回到ミリアム遗迹，在内部的传送装置处选择使用断罪の魔石，就可以来到断罪の暴君所在的隐藏房间。这位暴君算是比较好对付的召唤兽了。



狮子座

统制者 ハシュマリム 2级

Hashmal, Bringer of Order

能力：攻击80、防御50、魔防33
永久状态：ライブラ
必杀技使用条件：召唤者处于濒死状态

入手方法：在剧情中战胜它后自动获得（大灯台上层）。

处女座

圣天使 アルテマ 3级

High Seraph Uitimea

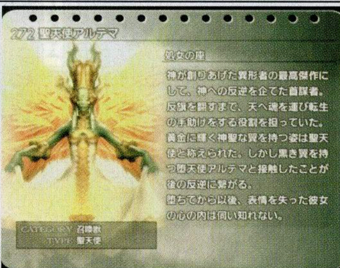
能力：攻击147、防御61、魔防40
永久状态：リフレク、ライブラ、ヘイスト、プロテス、シェル
必杀技使用条件：召唤兽及召唤者均处于濒死状态

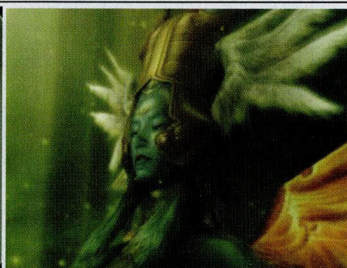
入手方法：

回到古代都市ギルウェガン，来到水晶通路的最后，可以利用传送装置来到之前所不能来到的传送装置ⅩⅩ附近。这里需要寻找解除装置，打开之后会出现时限，在时限内调查挡住去路的魔法门就能将其打开。需要注意的是只能解除名字相同的魔法门，另外解除一次之后就时限就会消失，如果解除错误的话就要重新来过。可以根据时限的长短来判断正确的门有多远。

从传送装置ⅩⅥ出来之后就比较麻烦了，下面说说个人的顺序：①走中央的路，开启リーブラ解除装置。②走左边的路开启リーブラ2nd的魔法阵。③一直向前走，开启カプリコーン解除装置。④回到传送装置ⅩⅥ所在地，改走右边，开启カプリコーン1st的魔法阵。⑤开启ヴァルゴ解除装置，回到传送装置ⅩⅥ所在地，走中央的路。⑥回到リーブラ解除装置所在地，改走右边的路。⑦开启左边ヴァルゴ2nd魔法阵，进入后改走右边，就能发现传送装置ⅩⅦ。

由于此处无法使用地图，所以方向容易错乱，请大家根据参照物自行判断。使用传送装置ⅩⅦ之后就可以来到打圣天使的道路上，这里有记忆水晶。圣天使能力很强，不过并不难打。准备好圣属性吸收的装备后就比较简单了，不过注意在战斗中她会依次使用HP快速减少、封印普通攻击、我方全员反弹的效果。获得反弹效果后不必着急解除，正好趁机用ダーガ狂轰。



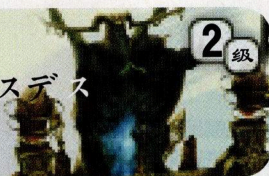




天秤座

审判の灵树 エクスデス

Exodus, The Judge—Sal

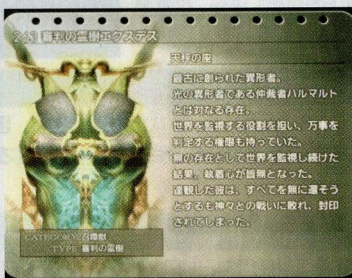


2級

能力：攻击97、防御53、魔防35
永久状态：ライブラ、ヘイスト、フェイス
必杀技使用条件：召唤兽进入ドンムブ状态

入手方法：

剧情推进至找到サラカ树林的9只モグリ后，就可以回モスフォーラ山地的水音の传わる处开启风祠搭建空中平台。先将东北风の祠、东风の祠、南东风の祠开启，这样就能坐陆行鸟（给离群的陆行鸟野菜就可以乘坐了）来到モスフォーラ山地左边的隐藏地点。之后先开启左边的隐藏风祠，然后推倒大石，这样就能回到水音の传わる处。之后再将左边的风祠开启搭好道路，就可以来到召唤兽隐藏的地点了。

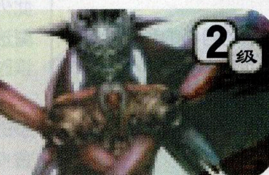


与审判の灵树对战时不能使用道具，因此要有最好的回复魔法。当其HP不足时会进入无敌状态，此时就要安心回复。待其无敌状态消失后就可以放手进攻了。

射手座

密告者 シュミハザ

Shemhazai, The Whisperper



2級

能力：攻击73、防御47、魔防31
永久状态：ライブラ、ヘイスト
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：在剧情中战胜它后自动获得（古代都市）。

水瓶座

暗黑の云 アムフリート

Famfrit, The Darkening Cloud



3級

能力：攻击145、防御56、魔防37
永久状态：ライブラ、プロテス、シェル
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：在剧情中战胜它后自动获得（大灯台上层）。

双鱼座

背德の皇帝 マティウス

Mateus, The Corr...



1級

能力：攻击65、防御39、魔防25
永久状态：ライブラ
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：在剧情中战胜它后自动获得（ミリアム遗迹）。

天蝎座

不净王 キュクレイン

Cuchulainn, The Impure



2級

能力：攻击83、防御47、魔防31
永久状态：ライブラ、プロテス、シェル、リフレク、ブレイク
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：

完成"落としものにはモブがつく"讨伐任务后可以取得"水门のカギ"。之后来到王都ラバナスタ·ガラムサイズ水路·中央制御区画，利用"水门のカギ"先关闭右边的两个水门，进入新通道后关掉里面的水位制御装置；再关闭左边的两个水门，同样进入新通道后关掉里面的水位制御装置；最后关闭中间的两个水门，进入新通道后就可以找到不净王キュクレイン。



与不净王对战时HP会自动减少，势必会消耗大量的HP回复道具。当它的HP不足1/4时物防和魔防会大大加强，建议在他进入此状态前先用必杀技轰之。

摩羯座

愤怒の灵帝 アドラメレク

Adrammelech, The Wroth



1級

能力：攻击63、防御29、魔防25
永久状态：ライブラ、フェイス
必杀技使用条件：召唤时间即将结束且有敌人存在

入手方法：

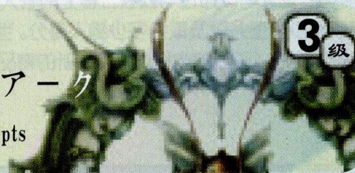
只要来到ゼルテニアン洞窟·アスローザ大流砂，就可以与它对战，从オズモーネ平原可以很快便来到这里。灵帝的属性为雷，所以用冰属性攻击非常有效。建议全员使用反射魔法，然后用冰属性魔法对准自己狂轰即可。注意灵帝HP不足时同样会进入无敌状态，只能等时间结束才能再次进攻。



蛇夫座

戒律王 ゾディアーク

Zodiark, Keeper of Precepts



3級

能力：攻击201、防御61、魔防40
永久状态：ライブラ、フェイス、シェル、ヘイスト、プロテス
必杀技使用条件：召唤者进入石化中状态

入手方法：

取得十只以上的召唤兽，并且完成任务"邪恶な亚人、魔石矿で何を想う"后前往ガリフの地，与ジャハラ的风水士ユグギル对话。之后来到ヘネ魔石矿·分別作业场，右边的隐藏通道就会开放。而最强的召唤兽——戒律王ゾディアーク就在那里等待着你。

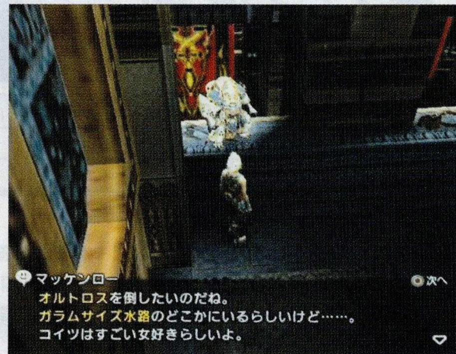


赏金任务详解

本作中的赏金任务（モブリスト）基本上都是讨伐魔物，游戏开始不久后，剧情就会强制玩家完成第一个赏金任务，之后玩家就可以在猎人公会的揭示板前接受新的任务了。公会揭示板一般在城镇中的酒吧内，需要注意的是，将魔物击败并不算完成任务，必须要找委托人汇报工作才算任务结束，具体步骤如下：

1.在揭示板上接下任务，得知委托人的所在
2.找到委托人与之对话，出现“XXX讨伐开始”的字样
3.根据委托人的提示去指定地点寻找魔物（导览地图上如果出现红色光点即为赏金怪物）
4.消灭赏金怪物，出现“讨伐完了”字样
5.去找该任务的委托人汇报工作，委托人会给予一些金钱或物品奖励
6.任务完成。

需要注意的是，还有一些任务必须在猎人公会本部（王都拉巴那斯塔的因势制宜商店的对侧）接受，这就是所谓的“紧急讨伐任务”。





任务等级

任务由易至难分为E、D、C、B、A、S、H、X八个级别，当然，困难的任务得到的回报也要好得多。多数任务都需要完成特定剧情或特定任务，以及猎人等级达到一定程度才会出现，建议等到游戏后期再去挑战，反正任务是不会消失的。

猎人心得

1.建议在主线流程进行的最后可以使用自己的飞空艇时再去集中完成任务，这样无论是移动还是战斗都会轻松很多，也有了更好的装备和魔法。

2.任务敌人都是完成任务后就不会再出现的，不要忘记在战斗时偷盗，当然要尽量装备上“盗贼のカフス”。

3.不少敌人出现时都会有强化自身的有利状态，记得马上用デスペル解除。

4.针对敌人的属性弱点来使用相应的武器和魔法进行攻击，而发现敌人有属性吸收时同样要及时进行调整。

5.经过在陷阱较多的地方时先要使用レビテガ来让我方全员处于浮游状态，以便避开陷阱，后期的陷阱还是很麻烦的……

6.战斗成员推荐包含一名使用进行远程攻击的成员，这样在敌方范围强力攻击或者状态攻击后能够方便地进行回复，可有效避免一下全灭的不利情况。

7.战斗前记得使用ヘイスガ（主流程结束后在东ダルマスカ沙漠购买）、シェルガ、プロテガ等状态上升类魔法来先强化自身，对于会中异常状态的敌人不妨让它先中招。要是遇到超强的敌人则要记得使用HP两倍的魔法バブル或者干脆装备バブルチェーン，此外逆转（伤害变成回复，而回复则变成伤害，对应魔法リバース在公会商店买到）也会有奇效，可惜持续时间太短了。

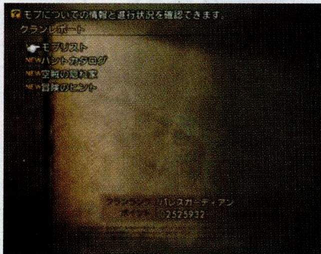
8.所有的任务敌人都是没有经验值的，但是有较多的LP，战斗快结束的时候可以换上LP两倍的饰品金のアミュレット，后备人员也不要忘记装备。

9.和莫布兰公会左上方的マッケンロー对话，会随机得到还未完成的任务敌人出现的位置的提示，还有猎人等级提升的条件。

10.不少强力敌人在濒死时攻击力和防御力都会明显提升，还有些敌人在攻击它时我方也会受到伤害，这些都需要特别留意。

猎人等级

在游戏中有着猎人等级的设定，只要玩家不断完成任务以及不断杀敌的话，猎人点数就会增加，而等级也会不断提升。当等级上升后与莫布兰公会的莫布兰对话会获得相应的奖励，此外公会的商店也会增加新的商品。玩家可以通过与公会二楼上的老人对话得知升到下一级还需要完成多少个任务以及取得多少猎人得分。当猎人等级上升后，可以在公会直属商店（王都的市场内）买到新的物品，其中有魔法和几件独家发卖的饰品。



猎人等级	必要点数	完成任务数量	奖励物品	公会商店增加商品
グラブパック	–	–	ポーション×3	ポーション
クロッグスイーパー	700	2	デジョンの魔片×2、テレポストーン×2	ハイポーション
セーフティレイパー	8000	4	万能药×3、テレポストーン×2	ギザールの野菜
ゲイルレンジャーズ	20000	8	ハいポーション×3、テレポストーン×2	テレポストーン
バウンティハンターズ	30000	10	エーテル×2、テレポストーン×2	ニホパラオア、リバース
ジャスティストルーパー	40000	12	エクスポーション×2、テレポストーン×2	バブル
ブレイクアーミー	100000	14	ハイエーテル×2、テレポストーン×3	フェイス
リスクブレイカーズ	200000	16	エリクサー×2、テレポストーン×3	ブレイブ、バブルチェーン
クライムアヴェンジャー	250000	24	大アルカナ、テレポストーン×3	デジョンの魔片
パレスガーディアン	300000	28	灵帝の魂、テレポストーン×3	ねこみみフード
ナイツオブラウンド	500000	32	ラストエリクサー×2、テレポストーン×3	サビのカタマリ
アンブロシアパンテオン（注1）	1000000	44（注2）	セントリオの英雄、	テレポストーン×3（注3）

注1：必须完成所有空贼小屋项目
注2：41号任务之外的任务都要完成。
注3：当获得此称号得到“セントリオの英雄”后，就可以在工会商店以2元钱的超低价购买ダークマター（强力攻击道具）了。

打倒BOSS的奖励

此外，打倒特定的BOSS后与莫布兰对话也会获得相应的奖励，具体如下：

BOSS名	获得奖励
プリン	150ギル
ブッシュファイア	200ギル
ミミッククィーン	300ギル
デモンズウォール	600ギル、デジョンの魔片
デモンズウォール（第一堵墙）	1200ギル、エレクトラム
エルダードラゴン	800ギル
ティアマット	900ギル
ヴィヌスカラ	1100ギル
ボムキング	1300ギル、とんかち
アーリマン	1600ギル
マンドラーズ	1600ギル
ラフレシア	1800ギル
ダイダロス	1900ギル
タイラント	1900ギル
ハイドロ	2000ギル
アースドラゴン	1200ギル
フンババ	2100ギル
フユーリー	2100ギル、バッカスの酒
魔神龙	50000ギル
1只召唤兽	アルカナ×2、テレポストーン×2
4只召唤兽	大アルカナ、テレポストーン×2
8只召唤兽	玉钢、テレポストーン×2
13只召唤兽	サーペンタリウス、テレポストーン×2





全任务一览

[揭示板任务]

1.对决！沙漠の赤い果实（E级）

敌人	はぐれトマト（LP3）
地点	东ダルマスカ沙漠／砂段の丘中部
报酬	300ギル、ポーション×2、テレポストーン
时间	剧情自动发生
等级	—
追加	无

说明：剧情任务。敌人很弱，根本不需要担心什么。

2.热砂に现れた魔犬（E级）

敌人	テクスタ（LP2）
地点	西ダルマスカ沙漠／ガルテア丘陵右下
报酬	500ギル、ヘッドガード、テレポストーン
时间	新执政官就任典礼后
等级	グラブバッグ以上
追加	无

说明：敌人在HP降到50%以下后会使用“仲间呼び”来召集同伴。最好等有同伴加入时再去接这个任务，然后速战速决打倒BOSS。

3.砂风にゆれるサボテンの花（E级）

敌人	花サボテン（LP2）
地点	东ダルマスカ沙漠／砂纹の迷宫中部略偏右上的山边
报酬	500ギル、ポーション×10
时间	新执政官就任典礼后
等级	クロッグスイーパー以上
追加	双子座召唤兽相关

说明：HP减少到一定程度会逃走并使用回复魔法，濒死时会使用针千本。它的防御力很高，建议使用魔法来对付。

4.地下水路に消える（E级）

敌人	レイス（LP5）
地点	ガラムサイズ水路／最终处理区画
报酬	500ギル、エーテル、ガントレット
时间	逃出バルハイム地下道后
等级	クロッグスイーパー以上
追加	无

说明：雷属性弱点，可以中沉默。由于对方是死灵系怪物，最快的战法就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用ケアルラ以给其造成巨大伤害。

5.魔石矿に生きる魔物（E级）

敌人	ニーズヘッグ（LP5）
地点	ルース魔石矿／第1运送路
报酬	600ギル、蔷薇のコサージュ、バラクラバ
时间	在ルース魔石矿被バッガモナン袭击后
等级	クロッグスイーパー以上
追加	大蛇の抜け壳（双子座召唤兽相关）

说明：对方会中スリプル和ドンムブ状态，可以利用这一点轻松击败它，注意它濒死时防御力会上升。

6.落しものにはモブがつく（A级）

敌人	ホワイトムース（LP24）
地点	ガラムサイズ水路／西侧调整区的广场
报酬	2800ギル、与一の弓
时间	从オンドール侯爵府逃出后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	水门のカギ

说明：注意装备くらやみ和スロウ耐性的饰品，火属性是敌人的弱点。

7.谁がために龙はなく（C级）

敌人	リングドラゴン（LP16）
地点	西ダルマスカ沙漠／风纹の地中部
报酬	200ギル、圆月轮、アイスブランド
时间	从オンドール侯爵府逃出后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	无

说明：天气为沙尘暴时出现。火属性是敌人的弱点，最快的战法就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用ファイラ魔法以给其造成巨大伤害。

8.空から呼ぶ声（D级）

敌人	ワイバーンロード（LP10）
地点	大砂海ナム・エンサ／热风の下りる高台右上部
报酬	1000ギル、ロングボウ、シェルシールド
时间	从オンドール侯爵府逃出后
等级	セーフティレイバー以上
追加	无

说明：敌人是飞行类，记得事先调整好装备使用弓箭、铳、魔法等进行攻击，此外最好装备风属性防具。火属性是敌人的弱点。

9.ピリリと苦い毒蛇の酒（A级）

敌人	マリリス（LP22）
地点	ゼルテニアン洞窟／异端を诱う洞窟中下部
报酬	2200ギル、蛇眼、テレポストーン×3
时间	从オンドール侯爵府逃出后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	无

说明：在有仙人掌的角落里出现，需要进入洞窟5分钟以后。敌人有加速等效果，记得先去除。水属性弱点，会中沉默、スロウ等。マリリス的HP降到50%以下后攻击速度和力量会大大增加，最好让给装备高回避盾的角色在前面当肉盾。

10.冲突！オズモーネ平原を守れ！（D级）

敌人	エンケドラス（LP9）
地点	オズモーネ平原／ひびわれ谷中部
报酬	1100ギル、エーテル、金のアミュレット
时间	从オンドール侯爵府逃出后
等级	セーフティレイバー以上
追加	万能药×2

说明：需要把这个地方的ウー全部打倒，然后切换地域再回来才会出现。可以让对方先陷入ドンアク或スリプル状态再进行战斗。最快的战法就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用エアロ魔法以给其造成巨大伤害。打倒后获得エルモネアの叶，给ギーザ草原／游牧民の集落的レジーナ可以换两个万能药。

11.流れ落ちる雨と指轮（D级）

敌人	ケロゲロス（LP10）
地点	ギーザ草原／星ふり原桥的附近
报酬	1200ギル、蛇のロッド、テレポストーン
时间	得到晓の断片后
等级	セーフティレイバー以上
追加	无

说明：雨季才会出现，弱点为火属性，可以召唤魔人ベリアス进行战斗，需要注意的是其濒死时会等级2倍。顺便说一下，ギーザ草原的任务有的要求干季有的要求雨季，其实和王都南门的ギーザの天气通对话即可知道天气。

12.死者よ、永久に眠れ（D级）

敌人	イシュタム（LP12）
地点	ヘネ魔石矿／第1期坑道操作开关附近的十字路口
报酬	1300ギル、エーテル、ソウルパウダー
时间	得到レンテの泪后
等级	セーフティレイバー以上
追加	无

说明：会使用无の指先使得我方一人MP变为0，所以推荐战斗前先为我方成员施加各种状态上升魔法，弱点为圣属性。

13.神都を汚す兽の血（C级）

敌人	チョッパー（LP14）
地点	パラミナ大峡谷／冰龙の骨左上角
报酬	1500ギル、クロスリカーブ、テレポストーン×2
时间	来到神都后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	无

说明：チョッパー会使用多种异常状态魔法，最好已经学会エスナ和ヘイスト魔法，并且准备了足够的万能药后再与其战斗，此外要注意的是它能够吸收风属性攻击。

14.追いかけっこは森の中（C级）

敌人	ボーパルバニー（LP16）
地点	ゴルモア大森林／叶ずれのしみる路中部
报酬	2000ギル、雷の矢、ギリーブーツ
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	无

说明：会反击以及不停地逃跑，建议让其陷入くらやみ状态再战斗。

15.邪悪な亚人、魔石矿で何を想う（B级）

敌人	マインドフレア（LP18）
地点	ヘネ魔石矿／第1期采掘现场
报酬	カーマニョール、2200ギル
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	バウンティハンターズ以上
追加	ヘネ魔石矿隐藏通道开放

说明：要我方MP全满才会出现，当我方身上有有利状态时它会使用时のレクイエム魔法令我方陷入ストップ状态。在HP降到20％以下后它会连续使用アンチ（HP和MP替换）、魂のエチュード（HP全回复）以及增加自己有利状态的英雄のマーチ。建议在此之前使用ミストナック连携技将对方一口气击倒。任务完成且已经获得10只召唤兽的话，和风水士ユグギル对话可让ヘネ魔石矿隐藏通道开放，在最深处可遇到最强的召唤兽ゾディアーク。

16.脱走者はかたき讨ちを望む（A级）

敌人	ブラッディ
地点	バルハイム地下道／西部新坑道区
报酬	2400ギル、スタンボム、吸血の牙
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	ジャスティストルーパー以上
追加	无

说明：需要先取得バルハイムのカギオ可进入，在左方细通道的入口处出现，飞行类。最快的战法就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用ファイラ魔法以给其造成 巨大伤害。

17.地の巨人、怒りの大暴走！（C级）

敌人	アトモス（LP16）
地点	モスフォーラ山地／北の山のすそ中上部
报酬	1800ギル、大地のロッド、ダイヤシールド
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	无

说明：初始时有有利的状态，记得先解除。不过异常状态对它没有用，因为它马上就会用"活性"技能进行消除。

18.怒りのコブシは雾をはらすか（S级）

敌人	ロビー
地点	ナブレウス湿原／永远を见下ろす高台
报酬	3100ギル、巨人の兜、ミスリル
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：需要从まどろみへ诱う平原左上方的隐藏通道前去，此外永远を见下ろす高台会有大量デッドリーボーン出现，需要做好充分准备。对方在HP降到20％以下后攻击力及攻击频率会大幅上升，建议在此之前让其陷入くらやみ状态。

19.制御不能!? 决死のロデオ！（B级）

敌人	ブライ（LP17）
地点	サリカ树林／年轮を重ねる路接近死都入口的地方
报酬	1700ギル、オベリスク、ハイエーテル
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	バウンティハンターズ以上
追加	无

说明：攻击时自身也会受到伤害。建议先让对方中沉默或ドンムブ状态封住其魔法，然后利用冰属性魔法对其进行猛攻。此外，ブライ的HP降到50％以下后会使用"完全マバリア"令所有攻击无效，最好在此之前对其施加多种异常状态魔法，这点一定要加以注意。

20.地下宫殿の巨大亀（B级）

敌人	ダークスティール（LP21）
地点	ソーヘン地下宫殿／诱惑を振りほどく路中部
报酬	3000ギル、铅のクォーラル、アダマンタイト
时间	来到帝都后
等级	バウンティハンターズ以上
追加	无

说明：HP较高，建议装备暗属性伤害降低的防具。

21.取られた荷物を取り返せ！（A级）

敌人	ヴィラール（LP22）
地点	セロビ台地／北部段丘
报酬	3500ギル、ハルバード、クリスタルの盾
时间	来到研究所后
等级	ジャスティストルーパー以上
追加	龙のうろこ

说明：进入北部段丘后依赖者ヴィエラ会作为ゲスト加入，而ヴィラール的弱点是风属性。

22.サビた传说、ほころびた封印（A级）

敌人	リンドヴルム（LP22）
地点	ツィッタ大草原／终焉と旅立ちの庭中下部
报酬	4200ギル、バレルコート、ハイエーテル
时间	来到研究所后
等级	ジャスティストルーパー以上
追加	朽ちた铠の破片

说明：不下雨时出现，HP较少时会使用治疗，风属性弱点。リンドヴルム会使用"LV2睡眠"和"LV4ブレイク"，如果对自己的实力没有自信的话建议让队员等级为奇数时再去挑战。最快的战法 就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用エアロガ魔法以给其造成巨大伤害。

23.人生バラ色！男の野望を目指す战い（S级）

敌人	オーバーロード
地点	ソーヘン地下宫殿／迷いを舍てる路左中部的角落
报酬	3500ギル、ハイエーテル×2、テレポストーン
时间	来到研究所后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：水属性弱点，攻击力较强，而且会使用ブレイブ魔法增强自己的攻击力。在其HP降到50％以下后会使用火属性魔法攻击，建议装备抗火属性的防具。

24.最高のカタログのために（S级）

敌人	ゴリアテ
地点	死都ナブディス／力宿る回廊
报酬	3600ギル、セーブザクィーン、アインヘリエル
时间	来到研究所后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：暗属性弱点，建议全员装备忍刀进行直接攻击。



25.死した都の墓守（S级）

敌人	デスサイズ（LP27）
地点	死都ナブディス／气高き者たちの间中部有众多宝箱的房间
报酬	2800ギル、ハイエーテル×2、ソウルオブサマサ
时间	来到研究所后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：我方有人濒死时出现，圣属性弱点。需要注意的是当它HP降到50%以下后会使用物理攻击无效的技能。

26.地狱へのフライト！（H级）

敌人	デスゲイズ（LP28）
地点	飞空艇デッキ
报酬	3400ギル、エリクサー×2
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	リスクブレカーズ以上
追加	无

说明：接任务后乘坐飞空艇时随机发生相关情节，然后去飞空艇最上部即可交战。不想来回乘坐飞空艇的话，在接任务后和依赖人对话，在他说出“鸣き声みたいなのも闻こえたし、绝对、近くにいるって！”再去乘坐飞空艇就会发生情节。当其HP降到20%以下时会频繁使用攻击魔法，建议在此之前让其进入沉默状态。

27.狱炎の恶魔は子供好き！？（H级）

敌人	ディアボロス（LP27）
地点	ルース魔石矿／第11矿区采掘场左下角
报酬	2600ギル、デモンズシールド、メイスオブゼウス
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：需要先取得“第11矿区のカギ”才可接受任务。弱点属性为水，攻击时自身会受到伤害。说起来ディアボロス在H级敌人中算很弱的，与其赫赫威名未免有点不符。需要注意的是当其HP降到20%以下时会使用物理攻击无效的技能。

28.黑の魔术师（A级）

敌人	ピスコディーモン（LP26）
地点	古代都市ギルヴェガン／火の门左中部
报酬	3800ギル、ダークショット、コラプスの魔片
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	ジャスティストルーパー以上
追加	无

说明：ピスコディーモン一开始就会使用“フォーグ”魔法令我方MP全部耗尽，建议装备好回复药，或者及时使用チャージ回复魔法。它在濒死时会使用魂のエチュード来回复全部体力，建议在此之前使用强力攻击连发一举将其击败。

29.古代生物はワイルドな臭い！（S级）

敌人	ワイルドモルボル（LP28）
地点	幻妖の森／においたつ花の庭
报酬	4600ギル、ユークリッド定规
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	リスクブレカーズ以上
追加	无

说明：会和3只モルボル一起出现，记得先干掉它们。ワイルドモルボル最麻烦的自然是とてもくさい息，因此最好保持有人远程攻击，以便能够及时回复处于异常状态的同伴。在其第一次濒死时会使用魂のエチュード回复全部HP和MP，第二次濒死时则会使用物理攻击无效的技能，建议在此之前使用ミストナック技连携一举将其击倒。

30.幼き罪をつぐなうとき（S级）

敌人	カトブレパス（LP27）
地点	ゼルテニアン洞窟／砂时计の谷
报酬	3200ギル、ブルカノ式、北极の风
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：需要先从海の止まり的记录水晶附近的隐藏通道进去才能到达砂时计の谷，注意途中的陷阱，推荐全员浮游状态。战士长スピネル会作为ゲスト参加战斗，而カトブレパス的弱点属性是圣。建议装备回避高的盾，并且及时消除它身上的有利状态。

31.邪龙、ここに目觉める（H级）

敌人	ファーヴニル（LP39）
地点	パラミナ大峡谷／银流の果て
报酬	7000ギル、一击の矢、テレポストーン
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	リスクブレカーズ以上
追加	无

说明：需要暴风雪天气才会出现，接受任务后和依赖者对话，再与神都入口处的教徒对话，之后进入银流の果て有很高几率出现暴风雪。ファーヴニル的攻击力很强，ホワイトブレス是范围攻击且附加ストップ，仍然推荐有人远程攻击以便回复。HP不足时建议全员装备HP两倍的饰品バブルチェーン。最快的战法就是先为我方成员施加リフレク状态，然后对我方使用サンダガ魔法以给其造成巨大伤害。

32.最强はどっちだ！？（H级）

敌人	パイルラスタ
地点	大灯台下层／かわき满たす广场
报酬	8000ギル、グランドメイス、コラプスの魔片×2
时间	空中要塞バハムート后
等级	リスクブレカーズ以上
追加	无

说明：揭示板任务中的最强敌人，特点就是攻击力超高，一口咬个几千是经常的事。仍然推荐全员装备HP两倍的饰品バブルチェーン，并且使用加速、加物防等辅助手段。弱点属性为火，在HP较少时会使用等级2倍。

[莫布兰公会任务]

33.大草原の小さな爱（E级）

敌人	ニワトリス
地点	ギーザ草原／ギーザス川沿岸北侧靠近集落入口处
报酬	1000ギル、ジャックブーツ、虹色のタマゴ
时间	从バルハイム地下道逃出后
等级	クロッグスイーパー以上
追加	无

说明：ギーザス川沿岸北侧的敌人全部打倒，然后移动到邻近的区域再移动回来即可出现。注意其会使用令我方陷入スロウ和石化状态的技能。

34.魔石の力におどらされ（E级）

敌人	ロックタイタス（LP8）
地点	ルース魔石矿／第2矿区采掘场右上
报酬	1200ギル、ハイポーション×2、バルキーコート
时间	从バルハイム地下道逃出后
等级	クロッグスイーパー以上
追加	キリム织の服或羊饲いのボレロ

说明：风属性弱点，攻击方面并没有什么特色。完成后再和依赖人对话可开始一个小分支情节，拿到日记并回答“读んだ”的话会获得キリム织の服，回答“何もしていない”会获得羊饲いのボレロ。

35.罪を许してモブは许さず！（A级）

敌人	オルトロス（LP25）
地点	ガラムサイズ水路／南部取水廊
报酬	3800ギル、ホルアクティの炎、エーテル水
时间	得到暁の断片后
等级	バウンティハンター以上
追加	すすけたかけら

说明：需要队伍中三人都是女性才会出现，出现后再更换队员就无所谓了。会中睡眠和くらやみ，战斗难度不大，记得先解除它的强化效果。老玩家应该对这个敌人很熟悉，它在《最终幻想Ⅵ》中的精彩表现至今还让人记忆犹新。



36.复活、封印されし乐园！（C级）

敌人	ギルガメ（LP20）
地点	ギーザ草原／巨兽の足迹
报酬	3000ギル、フォボスの上药
时间	得到晓の断片后
等级	ゲイルレンジャーズ以上
追加	爱の羽根

说明：雨季才可接的任务，需要砍倒草原上除了ギーザス川沿岸南侧和战士の河外其他区域都有的枯木，包括两个有记录水晶的区域。枯木接近后会有提示，都完成后会有音效提示，然后就可以从ギーザス川沿岸南侧中部前往巨兽の足迹。注意要大雨才会遇到任务敌人，不是的话进出切换几下就是了。弱点属性为雷，胜利后回依赖人处发现已经不在，阅读湿った手纸后在干季前往游牧民の集落找依赖人才可完成这个任务。另外在巨兽の足迹右方拿地图的地方获得的是爱の羽根，之后就可以和各地的コッカトリス对话了。

37.パラミナをかけ抜ける一阵の光（A级）

敌人	トリックスター（LP25）
地点	パラミナ大峡谷／冰结するせせらぎ中部
报酬	4800ギル、ディモスの粘土
时间	来到神都后
等级	バウンティハンター以上
追加	无

说明：进入冰结するせせらぎ会有モーニ作为ゲスト参战。初期找不到时在地图上多转转，另外因为对方的弱点属性会变化，还是以物理攻击为主。濒死时会逃走，追着攻击便是。在其HP降到20%以下后会使用魔法障壁令所有物理攻击无效，此时用强力魔法进行猛攻就可以了。

38.异常发生アントリオン！（A级）

敌人	アントリオン（LP25）
地点	ルース魔石矿／第9矿区采掘场左方最深处
报酬	4300ギル、バブルチェーン、セーブルサイズ
时间	来到神都后
等级	バウンティハンター以上
追加	第11矿区のカギ

说明：接受任务后获得第3矿区のカギ，可以进入ルース魔石矿的深处。战斗时周围会有数只キラーマンティス，推荐先用全体攻击魔法清除杂兵，不然会有些危险。任务完成后前往フォーン海岸的ハンターズキャンプ，在元ビュエルバ市民旁边可以找到第11矿区のカギ，这样就可以继续进入第11矿区采掘场，有两个任务需要有这钥匙才能顺利进行。

39.私のキャロットちゃん（H级）

敌人	キャロット（LP28）
地点	サリカ树林 木もれ日の路中部
报酬	5200ギル、恶臭ボム、とてもくさい液
时间	击败ジャッジ・ベルガ后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：进入树林后不要打倒任何敌人前去木もれ日の路，在那里カロリーヌ会作为ゲスト加入，在中部可遇到要找的キャロット，建议一开始就用魔法除去其身上的各种有利状态。キャロット的弱点属性为圣，会使用造成多种异常状态的とてもくさい息，HP较低时会使用等级2倍，实力大幅提升。建议集中使用ホーリー魔法对其进行猛攻。

40.ビッグブリッヂの死斗（H级）

敌人	ギルガメッシュ
地点	ルース魔石矿／タッシェ桥（第一次）、第7矿区采掘场（第二次）
报酬	10000ギル、マサムネ
时间	来到研究所后
等级	ブレイブアーミー以上
追加	无

说明：完成任务38后才会出现。非常有趣的任务，第一次战斗需要有第3矿区のカギ，第二次战斗需要有第11矿区のカギ，所以要先完成任务38。接受任务后进入タッシェ桥就会和他战斗，初次实力也就A级左右，带着的忍犬可先打倒。和他战斗时会看到他身上有八把刀，HP减少到一定的程度就会拔出一把，而这些都是“《FF》系列”历代的著名武器的仿制品，有兴趣者请参看右上表格。另外要特别提醒的是，他每次拔刀都可以再偷盗一次，而源氏系列的四样装备都在他身上。第一次战斗可偷到的是源氏の盾、源氏の小手，第二次战斗可偷到源氏の兜、源氏の铠，这是惟一的获得机会，绝对不要错过！第二次战斗实力强劲了很多，好在战斗之前有记忆水晶。战斗时要注意他会使用レベル2睡眠、レベル3ドンアク、レベル4ブレイク之类的等级相关技，事先调整好自己的等级会使得战斗轻松一些。胜利后回去拿到的报酬是最强的刀マサムネ。

ギルガメッシュ八件武器

拔剑顺序	剑名	原武器
第一次	オリバルレプリカ	オリハルコン
第二次	エクスカレプリカ	伪圣剑エクスカリパー
第三次	エクシカリパー	圣剑エクスカリバー
第四次	斩铁レプリカ	奥丁的斩铁剑
第五次	バスターレプリカ	克劳德的バスターソード
第六次	ガンフレプリカ	斯考尔的ガンブレード
第七次	フラタニレプリカ	泰达的フラタニレティ
第八次	传说の剑	《DQ》中的ロド之剑

41.黑いウワサ（A级）

敌人	ベリト
地点	大砂海ナム・エンサ／风化する岸边
报酬	5100ギル、ラストエリクサー
时间	来到研究所后
等级	バウンティハンター以上
追加	无

说明：完成两个以上的莫布兰公会任务（紧急讨伐），并且完成任务37后出现。这是一个“名不副实”的任务，要打的敌人并不是任务所说的ベリト，而是曾经追得主角们四处逃窜的バッガモナン四人组。注意出现的地点是风化する岸边下半部的最左部，需要从大砂海オグル・エンサ中央的入口经过ゼルテニアン洞窟前往。

42.ミストに包まれた真实（H级）

敌人	キングベヒーモス（LP40）
地点	幻妖の森／思の最果て
报酬	250ギル、バッカスの酒×2
时间	可以自由使用飞空艇后
等级	リスクブレイカーズ以上
追加	500000ギル、フェイスロッド

说明：完成任务31后出现。这是最强的任务敌人之一，一般都是最后几个完成的任务。要使得它出现，先要将英知の冰原和思の最果て的敌人全部打倒，再回到思の最果て在魔人の门的不远处可以看到巨大的キングベヒーモス。说起来简单，实际上由于ミスト的影响，右上角的小地图无法使用，一般需要来回搜索多次才能找到全部的敌人，所以没有看到キングベヒーモス也不要急着放弃，还是再回到那两个区域仔细搜索漏网之鱼。キングベヒーモス的HP减少到一定程度会交替使用魔法攻击无效和物理攻击无效，要根据情况来切换我方的攻击方式。此外打倒后是不是觉得那250块的报酬很搞笑？实际上报酬还是很丰厚的。完成任务后前往神都的神殿へ续く道中部龙化石附近，就会发现可以调查龙の鼻。按照提示素手调查，即可获得追加的50万巨款以及最强ロッド——フェイスロッド！

43.眠れぬ美女に安らかな夜を（S级）

敌人	イクシオン（LP32）
地点	リドルアナ大灯台／地下层内郭
报酬	3000ギル、アガザイ、ラグナロク
时间	空中要塞バハムート启动后
等级	リスクブレイカーズ以上
追加	无

说明：イクシオン会随机出现在地下三层中的任意一层的内郭，出现条件是内郭没有敌人。达成方法有二，一是把敌人全部干掉，二是来回切换直到某层的内郭没有敌人出现，当然更推荐第二种方法，因为内郭的敌人出现后可说是层出不穷。没有敌人后绕内郭跑跑路，イクシオン就会突然出现。圣属性弱点，实际战斗难度不大。建议先使用十次防御破坏后再进行攻击。需要提醒的是，当イクシオン出现在阴里の层的内郭时HP只有通常的1/2，但防御力则为通常的3倍。

44.神か恶魔か（S级）

敌人	神（LP33＋28×4）
地点	リドルアナ大灯台／地下层 行き先不明
报酬	20000ギル、ラストエリクサー×2
时间	空中要塞バハムート启动后
等级	パレスガーディアン以上
追加	无

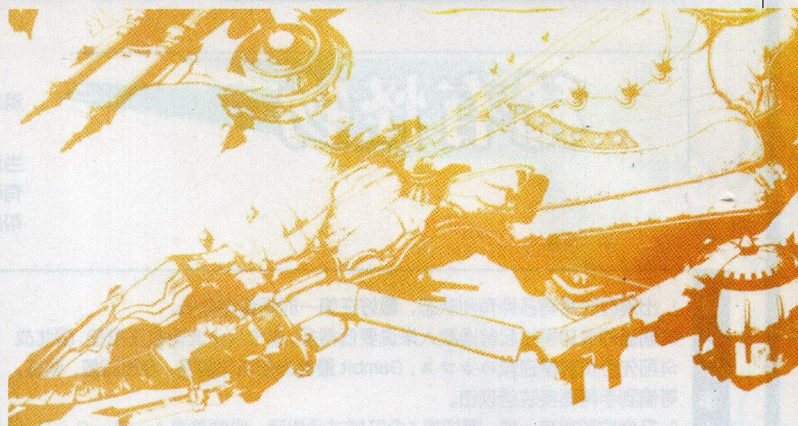
说明：地下三层谜题都完成后通过天动器可前往新的地方：行き先不明，在这里即可和神交战，任务完成后这里不可再选择。如果前往行き先不明不会发生情节，那是因为你还没有去打倒地下1层的フェニックス。战斗时随着HP的减少它会依次召唤パンデモニウム、シャーリート、フェンリル和フェニックス，这些都是曾经在大灯台战斗过的BOSS（フェニックス除外）。召唤出来的敌人也都有强化状态，同样要记得及时解除。



45.最期の战い、师よ安らかに眠れ！（X级）

敌人	ヤズマット
地点	リドルアナ大瀑布　コロセウム
报酬	30000 ギル、神杀しの纹章
时间	空中要塞バハムート启动后
等级	ナイッオブラウンド以上
追加	无

说明：惟一的X级任务，《FF XII》的最强BOSS，HP高达5011万2254！要先完成分支任务“讨伐アースドラゴン”，并且去打倒隐藏BOSS魔神龙，这样本任务才会出现。暗属性弱点，圣属性吸收，超多的HP，打上几个小时是很正常的事，要做好长期战斗的一切准备……它招数中サイクロン威力超强，还会附加停止状态。由于是风属性，看到发招时马上全员换上风属性半减的ポンチョ也是个办法。对应暗属性弱点可安排一人用柳生の漆黑＋源氏の小手来作为主力攻击，注意由于没有装备HP×2的饰品，要用相应魔法或者装备提升HP的防具来弥补，建议先使用十次防御破坏后再进行攻击。任务完成后空贼的小屋会增加ヤズマット这一项，而全部任务完成后任务列表底下的进度条前面会多一个表示全部完成的★标志。





ハント商店

当剧情发展到帝都时，玩家需要得到9个ホワイトリーフ才能乘坐的士发展剧情。但如果玩家在此地取得全部28张ホワイトリーフ后（请参看右表），就可以去任意店换到去帝都上层的通行证（ブラックフェザー）。在上层可以遇到一个贵族，他会告诉你フォーン海岸有特殊事件。之后来到フォーン海岸与邦加族猎人头目对话后，再去右下角地图的最高处消灭出现在那里的大海龟（No.02的稀有怪物フェニレンス）。之后回去交差就可以加入该组织了。

此后，玩家只要打倒特定的稀有怪物就会得到标有“エンゲージ”名称的道具（共31只，请参看后文的稀有怪物名单）。把这道具交给フォーン海岸的邦加族猎人头目就可以买特殊的物品。需要特别提醒的是，这些稀有怪物只会出现一次，之后再也不会出现。因此和它们战斗时一定不要忘记先偷盗，许多怪物身上都能偷到比较珍贵的合成素材。对于这些稀有怪物，不妨偷完了就跑，然后继续偷，直到你觉得足够了再干掉它们吧。在后文“稀有怪物”部分的最后我们会列出所有可得到“エンゲージ”名称道具的怪物，各位请注意对照。

此外，随着“エンゲージ”名称道具收集数量的增加还可以在帝都アルケイディス的ハントループオーナー获得额外奖励。奖品是黄道十三宫的宝石，但没有最贵重的サーペンタリウス。

攻击大好きバンガ

数量	出售的物品	金额	种类	攻击	其他
1个	子乌丸	5040	两手刀	58	
5个	オベリスク	6750	两手枪	60	
10个	村雨	7650	两手刀	66	水属性
15个	ダイヤソード	11250	片手剑	80	
20个	デスブリンガー	14400	片手剑	90	战斗不能效果
25个	ガストラフェテス	18900	ボウガン	76	
30个	グングニル	25500	两手枪	84	火属性

防御大好きバンガ

数量	出售的物品	金额	防御	其他
1个	デモンズメイル	4410	29	
5个	ダイヤアーマー	6300	39	
10个	リフレクトメイル	7290	43	永久リフレク
15个	大地の衣	8370	35	
20个	ドラゴンメイル	11250	53	
25个	魔力のシシャーク	13500	0	魔防39
30个	マクシミリアン	25500	58	

何でもいいバンガ

数量	出售的物品	金额
1个	盗贼のカフス	2700
5个	钢铁の膝当て	900
10个	フェザーブーツ	450
15个	インディゴ蓝	4500
20个	ダイヤの腕轮	18000
25个	リフレガの魔片	270
30个	ホーリーの魔片	150

全ホワイトリーフ一览

No.	区域	情报	提供信息者	接受信息者
1	ニルバス区	大女优への道	空气を変えたい妇人	引退した妇人
2	ニルバス区	走り回って动いている	见守る绅士	卖り入む男
3	ニルバス区	励ましの言叶	おうえんする研究员	失败した研究员
4	ニルバス区	给料が半分	说明に困る绅士	ブルーダイヤの妇人
5	ニルバス区	代々スポーツマン	スポーツ好きの妇人	读书好きの研究员
6	ニルバス区	退职の决意	决意した研究员	元研究员の绅士
7	モールベリ区	魔道士の素质	魔道士の女	アカデミーの绅士
8	モールベリ区	28のリーフ	フェザーを目指す女	フェザーを目指す男
9	モールベリ区	ギーザのアクセサリ	アクセサリの妇人	ギーザの男
10	モールベリ区	大道芸人	ホロッときた妇人	家族思いの娘
11	モールベリ区	结婚记念日	ネックレスの男	ネックレスの女
12	モールベリ区	旅することが大好き	旅好きな妇人	旅の生活の绅士
13	モールベリ区	ジャッジになりたいんだ！	ジャッジになりたい男	ジャッジの夫人
14	モールベリ区	家庭教师	家庭教师の妇人	家庭教师の绅士
15	モールベリ区	変装の名人	そっくりの男	そっくりの男
16	トラント区	取引先のお娘さん	片思いの绅士	片思いの妇人
17	トラント区	舞台のチケット	チケットの母	チケットの娘
18	トラント区	自分のブティック	ブティックの妇人	金があまっている绅士
19	トラント区	独创的な建筑士	ビルヂングの绅士	デザインが変な绅士
20	トラント区	帝国の历史	历史を知る老人	历史を知りたい绅士
21	トラント区	リュート弾き	リュートの女	リュート弾き
22	リーアナ区	まんまるコーンが品切れ	野菜を卖る女	野菜を卖る男
23	リーアナ区	ビュエルバの空中庭园	ツアーの女	ビュエルバの妇人
24	リーアナ区	经济判断力が上がるガンビット	ガンビットの绅士	カードをもらった妇人
25	リーアナ区	悲しい未来	タロットの女	幸せな小说を书く女
26	リーアナ区	恋の愿挂けの手纸	手纸をひろった绅士	ロマンチックな妇人
27	リーアナ区	妹が欲しがっていたアイテム	入荷がうれしい绅士	入荷を待つ妇人
28	リーアナ区	革命的な料理	美食研究家	料理が下手な妇人





另外给特定的邦加族人30个之后再和お头对话还可以获得相应的奖励，具体是：
- 给攻击大好きバンガ30个时，获得グレートアックス
- 给防御大好きバンガ30个时，获得リジェネモリオン
- 给何でもいいバンガ30个时，获得贤者の指轮
- 每个人给10个时，获得マールコニーデ、シャプロンの帽子、玛瑙の指轮

总的来说，除了ガストラフェテス都是可以在普通商店中买到的东西，因此没有什么意义。

稀有怪物

在伊瓦利斯大陆上有许多极其稀有的怪物（レアモンスター），它们大都需要满足一定的条件是才会出现。

游戏中一共有80种稀有怪物，它们的经验值和LP远高于该区域的普通敌人，当然也要强大得多，不过比起赏金任务中的敌人就要弱一些了。下面为大家列出所有稀有怪物的出现条件、出现地点、身上物品等各种情报，希望能给大家带来一些帮助。

注·意·事·项

1.出现时经常有各种有利状态，最好在第一时间就解除掉。

2.偷盗的成功率比起普通敌人来说要低得多，偷个几十次是很正常的，因此战斗前先全员装备盗贼のカフス，Gambit最优先依次为复活、全员回复、偷盗，等偷到手再更换装备攻击。

3.打倒后和宝箱一样，要切换3个区域才会复活，也就是说A→B→C→D→C→B→A，而不是像普通怪物那样只需切换两个区域。

4.エンゲージ·××除了可以换购物品外，随着收集数量的增加还可以在帝都アルケイディス的ハントループオーナー获得额外奖励。奖品是黄道十三宫的宝石，但是可惜的是最贵重的サーペンタリウス没有，所以意义不大。

5.在怪物图鉴中可以看到稀有怪物的序号，不过收集过程中排列比较混乱，收集全后就是按照序号来排列了。

6.所有稀有怪物都有可能掉下アルカナ和大アルカナ（元素类为エレクトラム），因此下文中掉落物品中不再列出，当然先要获得カノープスの壶和相应的心得书（获得方法请参看后文）。



全稀有怪物一览

No.01	アスピドケロン
出现地点	セロビ台地／フェデック川
偷盗物品	ヒヒイロカネ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·ソリッド

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，下雨时出现，在两座桥之间的小块地方，和アダマンタイタス一起出现。出现概率为40%。

No.02	フェニレンス
出现地点	フォーン海岸／ヴァドゥ海岸
偷盗物品	アダマンタイト（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·シエル

出现条件：和お头对话后去ヴァドゥ海岸东北方的高台的树下待十秒钟左右，之后就会看到它出现在底下海岸边。

No.03	グリード
出现地点	东ダルマスカ沙漠／ネブラ河の岸边
偷盗物品	风の魔晶石
密猎物品	石ころ（高）、高级ウール（低）
掉落物品	ウール（高）、高级ウール（低）

出现条件：进入本区域内三分钟不杀仙人掌，在北方的河边出现。

No.04	ブルダイル
出现地点	オズモーネ平原／ひびわれ谷(上半部分)
偷盗物品	高级ウール（低）
密猎物品	石ころ（高）、欠けた剑（低）
掉落物品	ウール(高)、デモンズメイル(低)

出现条件：把本区域的ウー杀光，再回到邻近的区域，杀掉所有的ウー，再回来即可出现。出现几率为20%。

No.05	ガビアル
出现地点	ガラムサイズ水路／第10主水路
偷盗物品	南极の风（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·ファー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，从阶梯下去走到本区域左侧的长方形区域，等十秒钟左右就会看到ガビアル从通道跑过来袭击你了。阶梯下不去的话，回去把第10区的水门闭锁即可。

No.06	カウンターウルフ
出现地点	モスフォーラ山地／顶をのぞむ山道
偷盗物品	高级毛皮（低）
密猎物品	石ころ（高）、狱门の炎（低）
掉落物品	狼の毛皮(高)、パワーリスト（低）

出现条件：晴天，在右上出口稍下的位置。出现几率为7%。

No.07	カイザーウルフ
出现地点	西ダルマスカ沙漠／沙漠の回廊
偷盗物品	饿狼の生血（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·ファング

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒リンブルウルフ（No.08）后马上前去沙漠の回廊，在右下出现。

No.08	リンブルウルフ
出现地点	西ダルマスカ沙漠/阳炎立つ地平
偷盗物品	グラディウス（低）
密猎物品	石ころ（高）、リーブラ（低）
掉落物品	狼の毛皮（高）、高级毛皮（低）

出现条件：ウルフ18Chain以上进入阳炎立つ地平右上的狭长区域，和ウルフ一起出现。

No.09	ドレッドガード
出现地点	幻妖の森／影の舞う路
偷盗物品	镜のウロコ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·フラッター

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，40%几率替代在中部神殿附近的ミラーナイト出现。

No.10	クリプトバニー
出现地点	幻妖の森/现を惑わせる路の右下
偷盗物品	ホーリーの魔片（低）
密猎物品	无
掉落物品	汚れたウール(高)、ムラマサ(高)

出现条件：将此区域内的ケルベロス、タルタロス打倒60%以上后在中部出现。出现几率为20%。

No.11	スピィ
出现地点	サリカ树林／木漏れ日の道
偷盗物品	星の砂（低）
密猎物品	石材（高）、クレイモア（低）
掉落物品	汚れたウール(高)、高级ウール(低)

出现条件：打倒全部的オーチュンラビ，出现几率为15%

No.12	レインダンサー
出现地点	ギーザ草原（雨季）／战士の河
偷盗物品	マイター（低）
密猎物品	石材（高）、フレヒレ（低）
掉落物品	鱼のウロコ(高)、怪鱼のウロコ(低)

出现条件：大雨时在水边出现，出现几率为20%。

No.13	レイザーフィン
出现地点	ガラムサイズ水路/北部补助水路
偷盗物品	水の魔晶石（低）
密猎物品	石材（高）、怪鱼のウロコ（低）
掉落物品	鱼のウロコ(高)、アイアンソード(低)

出现条件：打倒全部敌人后切换区域再回来。10%几率出现。

No.14	アプサラス
出现地点	フォーン海岸／マウレア海岸
偷盗物品	天空のロッド（低）
密猎物品	石材（高）、フカヒレ（低）
掉落物品	鱼のウロコ(高)、パイシーズ(低)

出现条件：先去旁边的リシタ海岸打ピラニア10Chain，再回到マウレア海岸，天候为雨时在区域正下方的海边出现。

No.15	レイジクロウ
出现地点	サリカ树林／白きまだらの路
偷盗物品	セーブルサイズ
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ·シクル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，将此区域的所有敌人打倒后出现在左侧或最下侧出口附近。



No.16 バイドカッター

出现地点	ゴルモア大森林/针を狂わせる路
偷盗物品	裂かれた衣（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・カッター

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，游戏时间的分钟部分在30～59之间时在南侧通道出现。

No.17 スニークフロッグ

出现地点	サリカ树林/年轮を重ねる路
偷盗物品	大角（低）
密猎物品	石材（高）、カエルのタマゴ（低）
掉落物品	角（高）、プラチナヘルム（低）

出现条件：从白きまだらの路进去不远有モルボル的水边出现，会隐约看到，还可以听到走路的声音以及类似青蛙的叫声，但是无法对半透明的它进行攻击。把敌人引到它附近使用デスペガ，这样它就会出现，并且可以对它进行正常攻击了。出现几率为20%。

No.18 タラスク

出现地点	ツィッタ大草原/终焉と旅立ちの庭
偷盗物品	ハンティングボウ（低）
密猎物品	石材（高）、カエルの油（低）
掉落物品	角（高）、大角（低）

出现条件：不要打倒リザード，将本区域出现的サーペント Chain20 后到上方的水边即可出现。注意此时如果显示还有别的サーペント，需要先打倒再回来。

No.19 グリマルキン

出现地点	ツィッタ大草原/ワズワフ丘陵
偷盗物品	クァールのヒゲ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ウィスカー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天随机出现，具体地点是ワズワフ丘陵的中部。出现几率为10%。

No.20 ネグベト

出现地点	东ダルマスカ沙漠/砂原の天板
偷盗物品	虹色のタマゴ（低）
密猎物品	石材（高）、小さな羽根（低）
掉落物品	小さな羽根（高）、三角帽子（低）

出现条件：打倒コッカトリス后在中部出现。出现几率为20%。

No.21 グレアリングアイ

出现地点	ヘネ魔石矿/区间连结ラインC
偷盗物品	灵药（低）
密猎物品	无
掉落物品	ガラスの宝玉（高）、棹棒（低）

出现条件：打倒本区域出现的ヘクトアイズ（约5只）后出现。出现几率为10%。

No.22 キャルトリッチ

出现地点	レイスウォール王墓/南翼の通廊
偷盗物品	ロクスリーの弓（低）
密猎物品	石材（高）、デスパウダー（低）
掉落物品	ガラスの宝玉（高）、天上の宝玉（低）

出现条件：リッチ分裂时出现。注意リッチ要濒死才会分裂，后期攻击过高会一下砍死它，可利用重力魔法等来使得它处于濒死状态。出现几率为20%。

No.23 イビルスピリット

出现地点	クリスタル・グランデ
偷盗物品	生命のロウソク（低）
密猎物品	无
掉落物品	ガラスの宝玉（高）、グングニル（低）

出现条件：转移装置Ⅹ Ⅸ等有ライフフォビトン出现的房间均可能和ライフフォビトン一起出现，非常容易遇到。它会使用各种状态攻击以及即死魔法，是相当麻烦的敌人。

No.24 ジャガーノート

出现地点	幻妖の森/白魔の爱でし路
偷盗物品	ミストルティン（低）
密猎物品	无
掉落物品	木材（高）、白の假面（低）

出现条件：游戏时间的分钟部分在0～10之间时出现在上方出口附近。

No.25 アムスティ

出现地点	ゼルテニアン洞窟/砂时计の谷
偷盗物品	ミスリル（低）
密猎物品	无
掉落物品	铁矿（高）、魔人の胸当て（低）

出现条件：先要从到本区域下方的狭长地区，需要从记录点下方的隐藏通道进去。打倒这里的4只グレネード后到最上方等待约10秒，就可以看到アムスティ在对岸出现，然后再从记录点处绕回去即可。

No.26 タワー

出现地点	リドルアナ大灯台/至顶の旋回廊2
偷盗物品	アインヘリエル（低）
密猎物品	无
掉落物品	石材（高）、グランドヘルム（低）

出现条件：88F随机出现，可利用这里和79F的转移装置不断来回转移，直到让它出现。出现几率为20%。

No.27 バルトヴァイパー

出现地点	モスフォーラ山地/天空へ续く道
偷盗物品	アリエス（低）
密猎物品	石材（高）、蛇眼（低）
掉落物品	ヘビの皮（高）、高级なめし革（低）

出现条件：敌全灭后在本区域的左半区域中部出现，需要先启用南々风の祠才能过去。

No.28 ミドガルズオルム

出现地点	ゴルモア大森林/光闭ざされし路
偷盗物品	大蛇の牙（低）
密猎物品	石材（高）、高级なめし革（低）
掉落物品	ヘビの皮（高）、樱啭り（低）

出现条件：右侧台阶下，拿地图的地点附近随机出现。出现几率为20%。

No.29 ナザルニル

出现地点	ギーザ草原（干季）/星ふり原
偷盗物品	战马のたてがみ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ギャロップ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，40%几率替代本区域右下角的スレイプニル出现。

No.30 ヴィクター

出现地点	大砂海ナム・エンサ/黄砂のたどりつく地
偷盗物品	战神のアシュリング（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ハフ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，40%几率出现在ゼルテニアン洞窟入口附近。此外按住R2键带着敌人在左下角绕圈也可令其出现。

No.31 ジュエルホーン

出现地点	ルース魔石矿/第11矿区采掘场
偷盗物品	スレイプハーネス（低）
密猎物品	无
掉落物品	なめし革（高）、クレートアックス（低）

出现条件：敌全灭后切换区域回来在最左下角出现。注意全部敌人包括两个宝箱怪，分别位于左下角和左上角。

No.32 ライト・オブ・ライト

出现地点	リドルアナ大灯台 地下层/暗昏の层
偷盗物品	贤者の杖（低）
密猎物品	无
掉落物品	石材（高）エリクサー（低）

出现条件：地下二层左下区域深处的最大房间中，需要先打坏愚者の壁。打倒ソウルオブカオス不记录直接跑过来即可遇到。

No.33 ソウルオブカオス

出现地点	リドルアナ大灯台 地下层/阴里の层
偷盗物品	八角棒（低）
密猎物品	无
掉落物品	石ころ（高）、エリクサー（低）

出现条件：地下三层左上区域深处的最大房间中随机出现，需要先打坏愚者の壁，且已经完成神的讨伐任务。出现几率为25%。

No.34 イムドゥグド

出现地点	大砂海ナム・エンサ/风化する岸边
偷盗物品	シールドアーマー（低）
密猎物品	石材（高）、白の香（低）
掉落物品	大きな羽根（高）、风切りの羽根（低）

出现条件：需要从大砂海オグル・エンサ的ゼルテニアン洞窟进去，来到风化する岸边独立的下半部分。站在最左方的圆形地方中间向北方看，约10秒左右イムドゥグド就会出现。

No.35 チョコボリーダー

出现地点	大砂海オグル・エンサ/南侧タンクアプローチ
偷盗物品	ハイエーテル（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ビーク

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，右下角随机出现。出现几率为40%。

No.36 スカルアッシュ

出现地点	フォーン海岸/ティアラウヌ岬
偷盗物品	铁甲壳（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・クロウ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，随机出现在下方的高台上，从ハカウイの岸边进去略微前进一点就可以攻击。出现概率为40%。

No.36	スカルアッシュ
出现地点	フォーン海岸／ティアラウヌ岬
偷盗物品	铁甲壳（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・クロウ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，随机出现在下方的高台上，从ハカウイの岸边进去略微前进一点就可以攻击。出现概率为40%。

No.37	マイス
出现地点	ミリアム遗迹／对面の守护
偷盗物品	レオ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・エタニティ

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒这里的3只ドラゴンエイビス，然后去破幻の步廊再回来，在本区域中间出现。

No.38	ヘルヴィネッグ
出现地点	死都ナブディス／气高き者たちの间
偷盗物品	魔法のランプ（低）
密猎物品	无
掉落物品	沉默のトガル（高）、グランドアーマー（低）

出现条件：打倒6只オーバーソウル后出现。

No.39	パル
出现地点	リドルアナ大瀑布／远き日の都
偷盗物品	ガストラフェステ（低）
密猎物品	石材（高）、羽虫（低）
掉落物品	沉默のトガル（高）、スコーピオ（低）

出现条件：打倒本区域全部敌人后切换区域再返回，在中部交叉点出现。

No.40	フィロー
出现地点	ゴルモア大森林／枝叶の分かれる路
偷盗物品	タウロス（低）
密猎物品	石材（高）、ラス・アルケテイ（低）
掉落物品	コウモリの牙（高）、大牙（低）

出现条件：左下角随机出现，出现几率为20%。

No.41	エアリアル
出现地点	ルース魔石矿／オルタム桥
偷盗物品	コウモリの翼（低）
密猎物品	石ころ（高）、コウロス（低）
掉落物品	コウモリの牙（高）、ゴールドアーマー（低）

出现条件：本区域敌全灭后切换区域再进来便会出现，具体地点在左侧桥头。出现概率为20%

No.42	アヌビス
出现地点	ソーヘン地下宫殿／自らを见出す路（巡礼の间の扉を开いてすぐ）
偷盗物品	吸血の牙
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ブラッド

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打开巡礼の间的门后进去，在里面小房间的中间出现。

No.43	バルムー
出现地点	レイスウォール王墓／大通廊
偷盗物品	ラミアのティアラ（低）
密猎物品	石材（高）、良质石材（低）
掉落物品	石材（高）、ベテルギウス（低）

出现条件：只打倒本区域的シーカーバット（约11Chain）后在中部3个转移装置中间出现。

No.44	ヴィシュヌ
出现地点	リドルアナ大灯台 下层／始原の旋回廊4
偷盗物品	オリハルク（低）
密猎物品	无
掉落物品	石材（低）、リボン（高）

出现条件：打倒十只以上的デイダラ后在48F出现。

No.45	イセリアル
出现地点	セロビ台地／北部段丘
偷盗物品	雨のむら云
密猎物品	石ころ（低）、エーテル水（高）
掉落物品	绿色の液体（低）、银色の液体（高）

出现条件：打倒全部敌人后在南侧出现

No.46	メルティゼリー
出现地点	ヘネ魔石矿／坑口分歧点B
偷盗物品	ヘイスガの魔片
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ゲル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，进入分歧点B后切换开关后，然后打倒全部出现的プリン（约18只），切换区域后回来再切换开关即可出现，未出现的话，继续切换区域回来切换开关。出现概率为50%。

No.47	カブス
出现地点	ソーヘン地下宫殿／诱惑を振りほどく道
偷盗物品	银色の液体（低）
密猎物品	无
掉落物品	银色の液体（高）、ホーリーの魔片（低）

出现条件：敌全灭后切换区域回来，在左上方的角落里随机出现。出现几率为50%。

No.48	パイナップル
出现地点	大砂海オグル・エンサ／第一石油工场
偷盗物品	ボムの拔け壳（低）
密猎物品	石材（高）、ボムの欠片（低）
掉落物品	ボムの灰（高）、雷の杖（低）

出现条件：在拿地图的宝箱附近（中部左侧圆环的下方伸出处）随机出现。出现概率为20%

No.49	ブリット
出现地点	ルース魔石矿／ラッシエ桥
偷盗物品	とんかち（低）
密猎物品	无
掉落物品	ボムの灰（高）、柳生の漆黑（低）

出现条件：进入本区域时随机出现，具体地点位于桥的中部。

由于这只稀有怪的特点是出现后不会消失，因此从左侧进入后可按住下来不断切换区域，大概一分钟基本就可保证它在中部出现了。如果要想刷柳生の漆黑的话，就得连锁（Chain）杀它了，切换3个区域来回刷，途中不要打其他敌人。出现几率为20%。

No.50	ヒュージボム
出现地点	大砂海ナム・エンサ／女王の治める砂原
偷盗物品	ボムの欠片（低）
密猎物品	石材（高）、スコーピオ（低）
掉落物品	ボムの灰（高）、ボムの拔け壳（低）

出现条件：ウルタンエンサ族Chain21之后在右上建筑物下方左侧桥的附近出现。

No.51	バイダーボム
出现地点	ミリアム遗迹／离别の步廊
偷盗物品	スコーピオ（低）
密猎物品	石材（高）、ボムの欠片（低）
掉落物品	ボムの灰（高）、ボムの拔け壳（低）

出现条件：具体出现地点是离别の步廊中间那一小块地方，需要从剑王の守护左侧的隐藏通道进去，具体位置如图。注意进门就有陷阱，最好全员浮游再进去。进去后会出现4只オイルタワー，其中之一会有20%几率替换成バイダーボム，没遇到的话就切换再进来。



No.52	ランペイジャー
出现地点	东ダルマスカ沙漠／砂纹の迷宫
偷盗物品	さけびの根（低）
密猎物品	石材（高）、しあわせの四叶（低）
掉落物品	石ころ（高）、カロ型の帽子（低）

出现条件：打倒本区域的全部サボテン和タイニーサボンテ（约4只）后在左方小キャンプ入口右下附近出现。出现几率为30%。

No.53	キリング
出现地点	オズモーネ平原／大地のらせん
偷盗物品	サビのカタマリ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ミミック

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，游戏时间的分钟部分在10～39之间时出现在中上部奇怪的宝箱中，调查即可战斗。

No.54	ミニマムバグ
出现地点	バルハイム地下道／东西バイパス
偷盗物品	神々の怒り（低）
密猎物品	无
掉落物品	メイスオブゼウス（低）

出现条件：通道右侧尽头处4个宝箱处（三个是敌人プレゼンター）随机出现。从右下入口进入后就可以从小地图看到是否有敌人的红色小圆点，这样可以快速判断是否出现。另外途中有许多陷阱，推荐全员浮游状态。出现几率为20%。

No.55	ターゲッター
出现地点	バルハイム地下道／第5特别作业区
偷盗物品	デスブリンガー（低）
密猎物品	无
掉落物品	铁くず（高）、铁矿（低）

出现条件：切换区域时随机出现，具体地点是最左方稍右一点的地方，是个略带白色的宝箱。出现几率为20%。

No.56	クリス
出现地点	ツィッタ大草原／すべてを见通す地
偷盗物品	とてもくさい液
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・スメル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天右下角建筑物附近随机出现，注意它出现时是和数个グレートキング混在一起，难以辨认，要调出菜单确认。出现概率为40%。



No.57	ディード
出现地点	モスフォーラ山地/空の果てを知る屋根
偷盗物品	ミラージュベスト（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ウィング

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，雨天在空の果てを知る屋根中部随机出现。出现概率为40%。

No.58	エアロス
出现地点	オズモーネ平原/ひびわれ谷（上半部分）
偷盗物品	飞龙の翼
密猎物品	石材（高）、阿修罗（低）
掉落物品	まがった牙（高）、飞龙の牙（低）

出现条件：和No.4的稀有怪物ブルダイル出现在同一地方，打倒ブルダイル后出现。

No.59	スケアクロウ
出现地点	东ダルマスカ沙漠/断裂の砂地
偷盗物品	コラブスの魔片（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・スケイル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在本区域的中部略上的位置出现，HP较多。出现概率为40%。

No.60	アベリスク
出现地点	リドルアナ大瀑布/はるかなる时の庭
偷盗物品	八角棒（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・レプタイル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，打倒バル（No.39）后前往はるかなる时の庭，在通往远き日の都的出口附近出现。出现概率为30%。

No.61	ダスティア
出现地点	西ダルマスカ沙漠/沙漠の回廊
偷盗物品	千のオルギン（低）
密猎物品	石材（高）、カブリコーン（低）
掉落物品	オルギン（高）、炎の杖（低）

出现条件：我方有同伴濒死时在北侧中部出现。

No.62	イスティーン
出现地点	バルハイム地下道/东西バイパス
偷盗物品	ソウルオブサマサ
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・スケル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在本区域等待约一段时间后出现，会召唤出デッドリーボーン。进入此区域后怪物出现概率为2%，每隔十秒钟增加2%。

No.63	ヴォーレス
出现地点	死都ナブディス/白き约束の回廊
偷盗物品	ソウルパウダー（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ヘル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在此地会看到暗のエレメント。将暗のエレメント打成濒死，然后带着它走到中部就会令这个稀有怪物出现。

No.64	ネガルムル
出现地点	ミリアム遗迹/剑王の守护
偷盗物品	カブリコーン（低）
密猎物品	石材（高）、千のオルギン（低）
掉落物品	オルギン（高）、バニシガの魔片（低）

出现条件：在迷宫内时间超过三十分钟，击败ダークメア后进入此区域有一定几率出现，出现的具体地点位于T字型路的交叉点上，没有出现的话继续切换区域。

No.65	ラルヴァイーター
出现地点	クリスタル・グランデ/ア・シフト・カンブル
偷盗物品	スコーピオ（低）
密猎物品	无
掉落物品	恶魔の目玉（高）、ダンジューロ（低）

出现条件：在迷宫中击败256个以上的敌人后，在转移装置Ⅲ～Ⅸ内出现，等级为47或48。或者是在Ⅹ、ⅩⅢ～ⅩⅦ、ⅩⅩ房间内出现，不过等级提高到61或62。

No.66	アリオク
出现地点	ナブレウス湿原/まどろみへ诱う平原
偷盗物品	贤者の指轮（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ファンシー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在右下角随机出现。出现概率为40%。

No.67	フィディル
出现地点	西ダルマスカ沙漠/中央断层
偷盗物品	カブリコーン（低）
密猎物品	石材（高）、折れた枪（低）
掉落物品	骨くず（高）、ヘビーランス（低）

出现条件：在本区域中央略右一点出现。出现几率为20%。

No.68	クリスタルナイト
出现地点	クリスタル・グランデ/ア・シフト・カンブル・ラ
偷盗物品	光のスティフォス（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・フレーム

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，会出现在有转移装置ⅩⅩ的房间中。先去启动ゲートサジタリウス制御装置，在限制时间内顺时针或逆时针转一圈回到转移装置ⅩⅩ的房间中即可遇到。

No.69	グレイブロード
出现地点	ゴルモア大森林/叶ずれのしみる路
偷盗物品	シャレコウベ（低）
密猎物品	石材（高）、修罗の骨（低）
掉落物品	骨くず（高）、ダイヤヘルム（低）

出现条件：先打倒本区域的全部クアール、ヘルハウンド，然后路上开始出现ダークスケルトン。把它们也全部打倒（约25Chain）后，在中部的正方形广场出现。攻击附加吸血效果，用フェニックスの尾可以让它即死。

No.70	ゾンビロード
出现地点	レイスウォール王墓/北翼の通廊
偷盗物品	クロスヘルム（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ソウル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，游戏时间的分钟部分在0~29时出现。

No.71	ドゥラウナ
出现地点	ガラムサイズ水路/第4处理区补助水路
偷盗物品	邪神の肉（低）
密猎物品	无
掉落物品	くさった肉(高)、コラブスの魔片（低）

出现条件：排水后进入该区域，5分钟内系统会判定其是否出现，每隔15秒判定一次，出现几率为8%。

No.72	ヴェレル
出现地点	ナブレウス湿原/雾のさざめく路
偷盗物品	カブリコーン（低）
密猎物品	无
掉落物品	くさった肉(高)、セーブザクィーン（低）

出现条件：我方有同伴濒死时，在左上出口附近出现。

No.73	ディズマ
出现地点	ルース魔石矿/第6矿区南采掘场
偷盗物品	ミネルバビスチェ、ミラージュベスト
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・デッド

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，5%几率替代ダークロード出现。

No.74	アンクボルダー
出现地点	パラミナ大峡谷/カーリダイン大冰河
偷盗物品	邪神の肉（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・ブレイン

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，将此区域的敌人全部消灭后切换地图再返回时出现。

No.75	ウェンディス
出现地点	ソーヘン地下宫殿/定めを受け入れる路
偷盗物品	ジェミニ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・フィアー

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，五分钟内打倒三只ウェンディゴ后从在中央十字路口出现（从打倒第一只时开始计算）。

No.76	アンクハガー
出现地点	パラミナ大峡谷/カーリダイン大冰河
偷盗物品	ダマスカス钢（低）
密猎物品	石材（高）、邪神の肉（低）
掉落物品	ただれた死肉(高)、オベリスク（低）

出现条件：本区域敌全灭后切换区域回来，在地图中部略下的位置和アンクボルダー一起出现。

No.77	ブルーブラッド
出现地点	セロビ台地/交差ヶ原
偷盗物品	ダマスカス钢（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・サッド

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，下雨天在左上方两座风车之间附近出现。出现概率为40%

No.78	アヴェンジャー
出现地点	リドルアナ大灯台／幻惑の层
偷盗物品	ムラマサ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・クリミナル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，在63F出现，具体地点是在63F到64F的出口附近，先坐天动器去64F，从64F的记录点回63F可以很快遇到它，没有出现则读档重来。注意它濒死时会物理攻击无效，还会用最强黑魔法攻击，战斗前记得先做好准备，并且先解决它身边的两只ブーネ。出现概率为40%。

No.79	アルティック
出现地点	ゼルテニアン洞窟／海の止まり
偷盗物品	ベヒーモステーキ（低）
密猎物品	无
掉落物品	エンゲージ・イービル

出现条件：完成フォーン海岸お头的试炼后，先去打メリッサ，Chain11之后，切换两个区域再回来，在中部出现。



No.80	ウルタンエンサ族
出现地点	大砂海オグル·エンサ／第2石油工场
偷盗物品	ハイポーション（低）
密猎物品	石材（高）、高级石材（低）
掉落物品	土の石（高）、备前长船（低）

出现条件：普通ウルタンエンサ族Chain100以上在本区域下部工厂迹的下方平台上出现，位置如上图。未出现的话重复切换2个区域再回来，推荐从南侧タンクアプローチ→第1工场南侧タンク→第2石油工场，到本区域后无须理会附近的杂兵，直接冲过去看是否出现。

エンゲージ一览

序号	名称	エンゲージ
1	アスピトケロン	ソリッドジ
2	フェニレンス	シエル
5	ガビアル	ファー
7	カイザーウルフ	ウルフ
9	ドレッドガード	フラッター
15	レイジクロウ	シクル
16	バイドカッター	カッター
19	グリマルキン	ウィスカー
29	ナザルニル	ギャロップ
30	ヴィクター	ハフ
35	チョコボリーダー	ビーク
36	スカルアッシュ	クロウ
37	マイス	エタニティ
42	アヌビス	ブラッド
44	ヴィシュヌ	无
46	メルティゼリー	ゲル
53	キリング	ミミック
56	クリス	スメル
57	ディード	ウイング
59	スケアクロウ	スケイル
60	アベリスク	レプタイル
62	イスティーン	スケイル
66	アリオク	ファンシー
68	クリスタルナイト	フレーム
70	ゾンビロード	ソウル
73	ディズマ	デッド
75	ウェンディス	フィアー
77	ブルーブラッド	サッド
78	アヴェンジャー	クリミナ
79	アルティック	イービル



精灵

精灵也是一类特殊的敌人，它们的Lv、EXP、LP依次为45、4209和7，出现条件多与天气有关。它们一般不会主动攻击，不过HP较多，战斗时会使用强力范围魔法进行攻击，还会伤害反弹使得我方攻击时也受到伤害。在精灵身上可以偷到精灵石、对应属性的魔晶石以及和该精灵名字一样的玉石，此外打倒它们后除了可能掉偷盗的这3样外，还有共通的エレクトラム和エーテル。由于其中一些偷盗和掉落的物品是贵重的交易品（例如レーシー），所以还是要特意去寻找它们的，而它们仅须切换一次区域（A→B→A）即可再度出现也带给我们不少方便。

名称	属性	弱点	出现区域	出现场所	天气要求	偷盗物品
精灵ノーマ	土	风	西ダルマスカ沙漠	中央断层、阳炎立つ地平	沙暴	土の魔晶石、精灵石、ノーマ
精灵マルト	雷	冰	ギーザ草原（雨季）	トーム丘陵	大雨	雷の魔晶石、精灵石、マルト
精灵サラマンド	火	水	大砂海オグル・エンサ	大型タンク基地 中央ジャンクション	晴	火の魔晶石、精灵石、サラマンド
精灵シルフス	风	土	オズモーネ平原	ハウロ绿地、风なびく草原	昙	风の魔晶石、精灵石、シルフス
精灵レーシー	冰	雷	パラミナ大峡谷	银流の始まり、解けることなき流れ	暴风雪	冰の魔晶石、精灵石、レーシー
精灵ウンディーヌ	水	火	セロビ台地 大灯台	北リーヴィル丘陵、河岸段丘 50F和66F	昙或雨 －	水の魔晶石、精灵石、ウンディーヌ
精灵リョスアルブ	暗	圣	ナブレウス湿原	まどろみへ诱う平原	浓雾	暗の魔晶石、精灵石、リョスアルブ
精灵デクアルブ	圣	暗	古代都市ギルヴェガン	水层都市トリマーラ、水层都市アウダ	－	圣の魔晶石、精灵石、デクアルブ

支线事件

史上最强陆行鸟

当可以自由驾驶飞空艇后前往オズモーネ平原，在这里打倒六只以上的陆行鸟后（任何颜色均可）进入ハウロ绿地的话，就会有1/256的几率出现最强陆行鸟——赤チョコボLV99。鸟如其名，它就是99级的，能力极强，所有异常状态无效，HP降到一半后攻击力提升，附加反击效果。不过，打倒它之后会获得全异常状态无效的饰品リボン（如果获得狩人の心得的话，还有90%的几率得到稀有合成素材玉钢）。而从它身上可偷得的物品则有エリクサー、ラストエリクサー、灵帝の魂三种，偷盗几率由高至低。

カトリーヌ的抉择

在王都ラバナスタ市街地西部ムスル·バザー北部能发现维埃拉族的カトリーヌ，她是为了寻找自己的姐姐而来到这里的。玩家可以通过与她对话并作出选择来令她解除心中的困扰，而选择不同的话，最后她选择的前途也会产生差别。由于有些选项要到剧情末期才会出现，因此最好在最终战前再来发展这个分支情节（一次对话后隔十五分钟再来此区域就可进行下一次对话）。具体选项及カトリーヌ的前途请参看下表。

第一次选择	未熟	未熟	仕方がない	仕方がない	除了以上其他的选择组合
第二次选择	考えが甘い	考えが甘い	仕方がない	仕方がない	
第三次选择	无理!	姐を知らない	姐を知らない	努力次第	
第四次选择	そう思う	そう思う	どうだろう	どうだろう	
カトリーヌ的抉择	クラン セントリオ战士	クラン セントリオ门卫	ミゲロ道具店侍应	ミゲロ道具店店员	踏上寻求自我之旅
入手道具	プラチナソード	パラミナボウ	ファイアフライ	ふわふわミトラ	エーテル、ハイポーション×3

名酒ビュエルバ魂

在得到晓の断片后，在空中都市的多处都可以捡到ビュエルバ魂，卖出去只有250元，但将其卖给城中的特定角色的话就会获得1000元。ビュエルバ魂共有14个，可供卖的人也有14个。不过都卖出去也不会有什么特别奖励就是了。

月下老人

当与ガリフの地ジャハラ的最长老ウバル=カ见过面后，名叫“であいたい者”的维埃拉族女子就会出现在王都ラバナスタ的南门。按照以下顺序发展剧情。

1.分别在南门、ヤムラ的因势制宜商店、砂海亭与其对话

2.前往外门前广场与名叫“爱をもとめる男”的男子对话，

3.回到砂海亭与“であいたい者”对话

4.前往外门前广场与“であいたい者”对话

完成这个事件就可以得到ロウスリーの弓以及两个ハイポーション。虽然也可以将因势制宜商店的“うめばれ屋さん”介绍给“であいたい者”，不过就无法获得ハイポーション了。



新人心中的英雄

在ナルビナ城寨市街地/外郭西广场可以见到シーク族的"新人ジョウイ"。在市街地可以接受17、18、24、25、39号任务。全部完成后"新人ジョウイ"就会变得精力充沛,并且会送给主角サビのカタマリ和エリクサー。

キャビンチーフ七姐妹

在乘坐飞空艇的时候选择"ゆったり飞空艇",然后与飞空艇内前台的キャビンチーフ对话,选择"事情を聞く"会发生剧情,之后得到"长女からの手纸"。七姐妹中的长女アンヌ会委托主角将她要结婚的消息告诉她的六个妹妹,我们只要去其他的6条航线将信交给前台处的キャビンチーフ看就可以了,完成该事件后可获得守りの指轮。顺便说一句,七姐妹的命名是按照法文中1~7的读音而来的。

七条飞空艇航线

帝都アルケイディス——王都ラバナスタ
帝都アルケイディス——城寨ナルビナ
帝都アルケイディス——港町バーフォンハイム
王都ラバナスタ——城寨ナルビナ
王都ラバナスタ——空中都市ビュエルバ
城寨ナルビナ——港町バーフォンハイム
空中都市バーフォンハイム——空中都市ビュエルバ

死都的隐藏商店

在サリカ树林打败会无限复活的キングボム,穿越湿原就可以来到死都了。在死都除了可以收得隐藏召唤兽以及完成某些支线情节外,还有着一个隐藏商店。隐藏商店位于死都ナブディス·光満ちる回廊的隐藏地点,调查这里的墙壁会出现隐藏商人。在他这里可以买到不少好东西,包括最强技远隔攻击、最强黑魔法コラプス,此外还可以无限购买回复MP的エーテル。

ソーヘン地下宫殿

这里潜伏着强大的隐藏BOSS魔神龙,要想挑战的话,先要去完成21号任务"取られた荷物を取り返せ!",获得龙のうろこ后前去セロビ台地的北部段丘,调查10号风车,交给研究者龙のうろこ后获得ぼろぼろのカギ。

之后再前往地下宫殿,从右方进入定めを受け入れる路中间的圆形区域,然后按照顺时针方向绕该区域一圈,便可听见谜题完成的音效。之后定めを受け入れる路左侧的门就会打开。进去后会来到修验の间への门,用之前获得的ぼろぼろのカギ打开门后继续前进,在深处的怒れる神と对する广间便可挑战隐藏BOSS魔神龙!

与其他敌人不同,魔神龙的HP不光是一条,底下还有50格,打光上面一条只减少下面一格,共计1200万HP!这是本作中HP最多的敌人之一,攻击也较为强力,如果能力不足还是赶紧开门逃走吧!它的弱点是圣属性,可偷到暗の石,有ジャッジメント、ペトロブレス、ファントムペイン、アンチ、ひっかき、ダーガ、サンダガ、ブリザガ、ファイガ、エアロガ等多彩的攻击方式,要做好充分准备。长期战斗不可避免,而随着将它的HP削减到一定程度,魔神龙的攻防都有明显提升,附加停止效果的大招ジャッジメント伤害值大增,此时最好全员装备饰品バブルチェーン使HP达到2倍,避免顾此失彼来不及回复。注意保持阵型和使用辅助魔法,再加上足够的耐心,那么胜利就在眼前!

至于下方的瀑布谜题,也是很有特色的……如下图所示,需要从箭头所指方向进入,然后依次前进,途中会有提示说瀑布有变化,走完后即可进入巡礼の间。在这里有宝箱,还可能遇到稀有怪アヌビス。



讨伐アースドラゴン

在得到晓の断片后,在王都砂海亭和老板对话,获知西门有人需要帮助。去王都西门与リムザット对话,他会委托你调查在西ダルマスカ沙漠/龙のねぐら那里出现的风沙事件。但如果想进入那里的话必须得到风读のコンパス。首先去外门前广场与カッツェ(坐在喷水池左边)对话,之后去ダウンタウン北部与ノートン对话,然后再度返回与カッツェ对话就可得知道具位置的情报。

前往西ダルマスカ沙漠/风纹の地的独立部分,调查左下的大仙人掌就可以得到风的方位轮,然后返回王都再与リムザット对话就可以得到风读のコンパス。此时我们就可以进入西ダルマスカ沙漠/龙のねぐら了,在那里会与アースドラゴン发生战斗。对方虽然看起来很可怕,但实力并不强,加上会中多种异常状态,轻易就能将其击败。之后我们就可以自由穿行于西ダルマスカ沙漠和东ダルマスカ沙漠之间了。



大灯台地下层

大灯台的剧情完成后再回到1F,此时中央的天动器已经可以使用,乘坐后可以前往地下一层:暗影の层。内郭连接着4个入口,而进入入口之后不但小地图无法使用,大地图也提供不了什么帮助,甚至画面都是黑黑一片……进入入口向上直走就可以到达角落处的台座,放上一定数量的黑の珠就可以使得本区域重现光明。需要的黑の珠数量各不相同,本层依次是东北入口18个、西北9个、东南3个、西南6个。注意放黑の珠如果一次数量超过需要量的话所放的黑の珠会消失,例如需要18个,已经放了10个,再一下放10个的话这后放的10个就会消失,还得继续放8个。黑の珠的来源和大灯台下层类似,都是打倒敌人后调查获得,此外地下还会有比较大的黑の珠の凝魂,调查后一次可拿到多个。地下层敌人的数量和强度都相当可观,不要贸然深入,先在门口附近打敌人拿黑の珠,等画面正常了再深入探索。

暗影之层重点在于东北的入口,在深处会与BOSSフェニックス交战。此外在这里还会初次遇上魔法壶(マジックポット),接近后它会说想要エリクサー。按照一贯的规矩,先扔エリクサー给它然后再打。切记不要先动手,否则就是自讨苦吃。打倒后没有经验值,而LP是目前已知最高的123点!此外所需的エリクサー扔了之后还可以从它身上偷回来。另外,打倒魔法壶还有可能掉下全员全回复的ラストエリクサー,当然几率并不高……



暗影の层的4个台座全部放了相应数量的黑の珠之后,就会听到音效,此时可通过天动器前往地下二层:暗昏の层。

暗昏の层需要的黑の珠依次是东北15个、西北9个、东南15个、西南18个,注意在地下层也是有愚者の壁的,记得要打开。在东南入口里也有魔法壶,不妨前去调查。同样全部台座放满黑の珠之后可进入地下三层:阴里の层。

阴里の层需要的黑の珠依次是东北15个、西北21个、东南27个、西南12个,而本层的魔法壶多达3个!暗影の层的4个台座全部放了相应数量的黑の珠之后,就会听到音效,此时可通过天动器前往地下四层:行き先不明。注意第44个任务完成后就没有这个选项了。

除了有魔法壶这样的特色敌人外,在地下层的宝箱中还有拿到数件最强装备,于是在这里刷宝箱是不可避免的,遇到危险就要赶紧逃出,回1F记录。

オメガ mk.XII

隐藏BOSSオメガ mk.XII位于水晶都市的深处,从アルテマ前的记录点出发的话,先要去アルテマ左方房间打开ゲート:アクエリアス,然后依次是下→转移装置XVIII→左→左→右→アクエリアス1st,打开门后里面是ゲート:タウロス。打开后回到ゲート:リーブラ所在房间,向右走来到有4个出口的地方,上方两个分别是タウロス1st和2nd,2nd后是拿最强的盾的宝箱,1st后经过数个转移装置即可前去挑战隐藏BOSSオメガ mk.XII!不过来早了也是无法和它交战,需要先打倒魔神龙以及完成ヤズマット之外的其他任务才行。

オメガ mk.XII没有弱点属性,而且会随着我方攻击的属性来改变自己的吸收属性,因此要全员用无属性武器进行攻击。至于它的攻击方式只有一个,那就是对离它最近的我方同伴进行激光攻击,威力强大而且速度极快!战斗时全员HP2倍,尽量保持防御强化状态,全员设定HP少于50%使用ケアルガ回复,有同伴战斗不能则自动使用复活魔法。同样建议保留一位远程攻击人员,担当主要的回复、复活以及辅助任务。MP不足时要及时使用药品回复,因此事先药品也要准备充分。オメガ mk.XII的HP为1037万699,HP较低时攻防上升明显,此时更要注意我方的及时回复与增加物理防御,时时加速也会更加有利。总的来说由于敌方攻击手段单调,战斗难度并不如预期,但是时间仍然会拖得较长,一般在一个小时以上。

交易品说明



交易品一览

在本作中击败绝大多数怪物都不会得到金钱，玩家只能像网游那样通过得到它们身上的道具卖给商店来赚钱。而如果你卖出一定数量和一定品种的道具（任何商店都是共通的），在商店中就会出现一些交易品，购买交易品后所得的物品可能是消费道具、武器、防具、饰品或是重要物品，一些珍贵的装备就是从交易品中获得的。由于交易品的品种极为丰富，但只看名字并不一定知道会得到什么物品，具体交易品价格和获得物品请参看下表。

注·意·事·项

1. 卖出物品时尽量不要拿到就卖，而是推荐一次卖出所要交换的全部物品和数量。因为购买交易品的话会使得它相应的所需卖出物品数量全部清零，如果卖多了就比较亏了。

2. 交易品的素材如果是通过打倒敌人掉落的话，最好先获得相应的心得并且形成Chain；偷盗的话当然要装备盗贼のカフス。

3. 普通的交易品购买一次之后就不会再出现，一些药品和继续交易的素材则可以重复交易。

○武器

交易品名称	价格	获得物品	出现条件
剣山の弓矢	600	ショートボウ+パラレルアロー	コウモリの牙×1+ネズミの皮×2+暗の石×2
鉄でできた剣	1080	アイアンソード	鉄くず×3+くさった肉×2+土の石×3
轻めの枪	1260	ジャベリン	角×2+くさった肉×2+风の石×3
狙击用の铳弹	1680	カペラ+サイレント弹	鱼のウロコ×2+绿色の液体×1+暗の石×3
木の棒	1800	サイプレスパイル	骨くず×5+あまい果实×3+土の石×4
水玉の铳弹	2980	ヴェガ+アクアバレット	エンサのウロコ×1+绿色の液体×3+水の石×4
细身のたいまつ	3800	ロングボウ+炎の矢	まがった牙×2+火の石×4
赤黑い剑	4500	ブラッドソード	石材×2+ガラスの宝玉×2+暗の石×5
燃えている剑	4680	フレイムタン	木材×2+モルボルのつる×2+火の石×6
铁でできた棒	4780	铁棒	丈夫な骨×5+恶魔の目玉×3+火の魔石×4
空洞の弓矢	6280	ロクスリーの弓+バンブーアロー	とがった角×2+モルボルの实×4+风の魔石×6
油の爆药	10625	アスピーテ+オイルボム	ボムの灰×3+オルギン×2+火の魔晶石×3
目つぶしの弓矢	11220	ハンティングボウ+ブラックシャフト	大牙×3+银色の液体×3+暗の魔晶石×3
いびつな剑	11250	ダイヤソード	羽根の衣×6+ウジのわいた肉×4+火の魔石×6
フォークのような枪	11250	トライデント	とがった角×4+ウジのわいた肉×5+风の魔石×6
破坏力のある爆药	12000	キャステラノース	カエルの油×4+ボムの欠片×3+アリエス×3
高级な棒	12150	象牙の棒	修罗の骨×8+恶魔の羽根×6+风の魔晶石×7
武士の刀	13800	雨のむら云	铁矿×5+さけびの根×7+水の魔晶石×5
ツーヘッドナイフ	13800	ゾーリンシェイプ	风切りの羽根×5+モルボルの花×7+风の魔晶石×9
细身の骑士剑	14000	セーブザクィーン	良质の石材×4+天上の宝玉×7+圣の魔晶石×10
あざけりの剑	14800	デスブリンガー	大角×4+恶魔のしっぽ×7+暗の魔晶石×10
月の女神の矢	15000	アルテミスの矢	吸血の牙×2+フカヒレ×2+ジェミニ×3
化石の弹	15000	石化弹	镜のウロコ×2+地龙の骨×2+リーブラ×3
贯きの矢	15000	グランドボルト	轮龙のキモ×2+神々の怒り×2+カプリコーン×3
贯通の铳弹	15200	スピカ+风のペネトラテ	轮龙のウロコ×4+银色の液体×5+风の魔晶石×7
蛇型の忍刀	15200	おろち	クアールのヒゲ×2+セーブルサイズ×2+キャンサー×3
刻印の枪	15300	グングニル	折れた枪×2+计都の札×2+ミストルティン×2
月の女神の弓	15800	アルテミスの弓	大蛇の牙×2+月の砂×2+シルフス×1
金色の战斧	16200	ゴールドアックス	折れた大斧×2+エレクトラム×2+マルト×1
冻った弓矢	17200	ペルセウスの弓+冻て云の矢	大牙×4+南极の风×2+冰の魔晶石×7
かく乱用の爆药	17800	マールコニーデ+混乱玉	ボムの抜け壳×4+百のオルギン×3+火の魔晶石×7
スカウトの弓矢	17800	ペネトレーター+タイムシャフト	飞龙の牙×4+盘古の骨×3+圣の魔晶石×9
黑铁色の剑	17800	ブレイクブレイド	オリハルク×2+キマイラの首×2+タウロス×3
最新式の猎铳	19800	アルクトゥルス	飞龙の翼×2+エンサのヒレ×2+サラマンド×1
至高の一振り	21600	デュランダル	皇帝のウロコ×3+生命のロウソク×2+レーシー×1
究极の宝剑	22800	アルテマブレイド	アダマンタイト×2+デスパウダー×2+ノーマ×1
蝎	60000	蝎のしっぽ	死龙の骨×3+落雷冲×3+スコーピオ×4
银色の弓	60000	宿命のサジタリア	兽王の角×3+圆月轮×3+サジタリウス×4
魔物の髭	60000	鲸の髭	ミスリル×3+死虫×3+アクエリアス×4
しもふりの剑	65535	トロの剑	オメガの纹章×1+神杀しの纹章×1+タイコウの纹章×1
名刀工の一品	350000	マサムネ	とんかち×2+玉钢×2+オリハルク×3
ヒマワリの花	600000	トウルヌソル	玉钢×3+灵帝の魂×3+サーペンタリウス×3

○防具

交易品名称	价格	获得物品	出现条件
シンプルな上着	180	クロムレザー	狼の毛皮×2+土の石×1
メッキされた盾	270	エスカッション	抜け壳×1+火の石×1
革制の防具セット	680	レザーヘッドギア+レザープレイト	狼の毛皮×2+なめし革×1+暗の石×2
旅人の装备	3280	羽根付き帽子+旅人の法衣	ウール×2+なめし革×2+水の石×5
赤のコーディネイト	4280	レッドキャップ+ブリガンダイン	クァールの毛皮×3+良质の皮×2+暗の魔石×3
惑わしの衣装	5480	ラミアのティアラ+妖术师の服	良质のウール×3+地龙の皮×1+冰の魔石×4
格斗家の衣服	5480	ねじりはちまき+柔术道着	クァールの毛皮×4+地龙の皮×2+冰の魔石×4
金色の装备	6780	ゴールドヘルム+ゴールドアーマー+ゴールドシールド	铁の壳×3+なめし革×2+暗の魔石×3
忍者の衣服	8330	黑头巾+黑装束	良质のウール×4+地龙のなめし革×2+火の魔石×5
みがかれた防具	8400	ブルゴネット+シールドアーマー+アイスシールド	龙の壳×2+良质の皮×2+土の魔石×4
轻くて丈夫な服	9800	アダマン帽+アダマンベスト	クァールの毛皮×6+地龙のなめし革×2+雷の魔石×5
まがまがしい盾	9800	デモンズシールド	战马の壳×8+千年龟の甲罗×2+リョスアルブ×1
あざやかな盾	12420	ベネチアプレート	万年龟の甲罗×2+轮龙のキモ×2+ウンディーヌ×1
魔力の兜	12800	魔力のシシャーク	铁甲壳×5+キマイラの首×2+精灵石×1
やる気のでる防具	13780	チャクラバンド+力だすき	巨人のなめし革×4+良质の毛皮×6+火の魔晶石×3
丈夫な战斗服	14800	マクシミリアン	割れた铠×2+铁甲壳×4+パイシーズ×3
魔人の装备	17800	魔人の帽子+魔人の胸当て	高级なめし革×7+高级毛皮×8+暗の魔晶石×7
プラチナ制の装备	19120	プラチナヘルム+プラチナアーマー+プラチナシールド	虫の甲壳×2+巨人のなめし革×5+雷の魔石×6
黑の装备	22800	黑の假面+黑のローブ	高级ウール×9+高级なめし革×7+暗の魔晶石×8
白の装备	22800	白の假面+白のローブ	高级ウール×9+兽王の皮×7+圣の魔晶石×8
植物性の防具	24650	ローレルクラウン+ラバーコンシャス	高级毛皮×9+邪神の肉×7+火の魔晶石×8



○饰品

交易品名称	价格	获得物品	出现条件
忍者の靴	450	ギリーブーツ	スレイブハーネス×2
死者の靴	450	クイスモイトの靴	战马のたてがみ×1＋ゾンビパウダー×1
羽根の生えた靴	450	フェザーブーツ	北极の风×1＋欠けた剑×1
背水のハーネス	800	バトルハーネス	饿狼の生血×1
金色の装饰品	3150	金のアミュレット	裂かれた衣×1
鸟のストラップ	3600	ほろろの根付	星の砂×2
大きな手袋	4500	ブレイザー	まがった杖×3
弱々しい光	4500	ファイアフライ	トマトのヘタ×2＋羽虫×1＋魔法のランプ×1
格斗家の装饰品	5480	格斗のアンバー	くるくるドリル×2
甲罗でできた首轮	8370	亀のチョーカー	幸せの四叶×2＋ボムの抜け壳×2
きらびやかな指轮	14400	オパールの指轮	カエルのタマゴ×2
チェーン	17820	バブルチェーン	攻龙の壳×2＋アダマンタイト×1
はやての靴	18000	エルメスの靴	アルカナ×15＋ギサールの野菜×33
愈しのかぶり物	30000	ねこみみフード	アインヘリエル×2＋白の香×3＋ヴァルゴ×7
咒われた首饰り	30000	ニホパラオア	血染めの首饰り×3＋シャレコウベ×2＋レオ×3

○ 可重复出现的交易品

名称	价格	内容	条件
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10	虹色のタマゴ×1
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10	ベヒーモステーキ×1
ヌルヌルした液体	4000	エーテル×1	エーテル水×2＋カラメル×3
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル×1	エーテル水＋くさい液×3
圣者の秘药	36000	エリクサー×1	デビルカクテル×1＋灵药×3＋大アルカナ×1
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー×1	ネズミのしっぽ×3＋オニオン×3＋大アルカナ×2
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10	タカの眼球×1
ワクチンパック	999	ワクチン×10	恶魔のため息×1
不死鸟のささやき	2222	フェニックスの尾×10	カボチャのランプ×1
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片×1	天上の宝玉×8＋デクアルプ×1＋ガラスの宝玉×8
魔法の欠片	499	コラプスの魔片×1	オルギン×8＋百のオルギン×8＋千のオルギン×8
谜の物体	14999	ダークマター×1	沉默のトガル×3＋静寂のアデド×3＋コウモリの翼×1
生命の结晶	9999	大アルカナ	アルカナ×10＋ソウルオブサマサ×1＋精灵石×1
大いなる存在	29997	灵帝の魂×1	大アルカナ×1＋ソウルパウダー×1＋战神のアシュリング×2
蛇の宝石	19998	サーペンタリウス×1	大アルカナ×1＋ヘビの皮×4＋蛇眼×2
至高の金属	29997	玉钢×1	狱门の炎×2＋ヒヒイロカネ×1＋ダマスカス钢×2

○道具

交易品名称	价格	获得物品	出现条件
ポーションパック	70	ポーション×2	サボテンの实×2
毒消しセット	100	毒消し×3	污れたウール×2
目药セット	100	目药×3	恶魔の目玉×2
强めの酒	240	バッカスの酒×3	地龙の皮×2
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10	タカの眼球×1
フェニックスの尾セット	400	フェニックスの尾×2	小さな羽根×3
かんたん救护セット	450	フェニックスの尾×2＋ポーション×2	大きな羽根×3
おきづきセット	540	ハイポーション×4＋气付け药×2	モルボルのつる×4
ポーションセット	700	ポーション×5＋あぶらとり纸×3＋金の针×3	あまい果实×4
ワクチンパック	999	ワクチン×10	恶魔のため息×1
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10	虹色のタマゴ×1
お目觉めセット	1280	フェニックスの尾×5＋目觉まし时计×5	チョコボの羽根×4
サバイバルセット	1500	毒消し×12＋目药×12＋やまびこ草×12	モルボルの实×4
常备药品セット	1980	ワクチン×8＋气付け药×16	モルボルの花×3
不死鸟のささやき	2222	フェニックスの尾×10	カボチャのランプ×1
かんたん救急セット	2980	フェニックスの尾×12＋ハイポーション×3	大鸟の羽根×3
ヌルヌルした液体	4000	エーテル×1	エーテル水×2＋カラメル×3
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10	ベヒーモステーキ×1
不死鸟の心意气	5980	フェニックスの尾×25	羽根の衣×3
ポーションボックス	7480	ポーション×30＋ハイポーション×20＋エクスポーション×10	さけびの根×3
不死鸟の暴走	8750	フェニックスの尾×50	风切りの羽根×5
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル×1	エーテル水×2＋くさい液×3＋スライムオイル×1
圣者の秘药	36000	エリクサー×1	灵药×3＋デビルカクテル×3＋大アルカナ×1
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー×1	オニオン×3＋ねずみのしっぽ×3＋大アルカナ×2
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片×1	天上の宝玉×8＋ガラスの宝玉×8＋デクアルプ×1
魔法の欠片	499	コラプスの魔片×1	オルギン×8＋百のオルギン×8＋千のオルギン×8
燃えている牙	980	赤い牙×5	とがった角×2
远い日の思い出	999	石ころ×99	良质の石材×5
魔法の欠片	1480	ウォータの魔片×5	ただれた死肉×4
谜の物体	14999	ダークマター×1	沉默のトガル×3＋静寂のアデド×3＋コウモリの翼×1
生命の结晶	9999	大アルカナ	アルカナ×10＋ソウルオブサマサ×1＋精灵石×1
蛇の宝石	19998	サーペンタリウス×1	蛇眼×2＋ヘビの皮×4＋大アルカナ×1
大いなる存在	29997	灵帝の魂×1	战神のアシュリング×2＋ソウルパウダー×1＋大アルカナ×1
至高の金属	29997	玉钢×1	ダマスカス钢×2＋狱门の炎×2＋ヒヒイロカネ×1

○心得

交易品名称	价格	获得物品	出现条件
古びた书物	18000	狩人の心得	テクスタ讨伐任务完成后和委托人ガスリ对话
古びた书物	19000	ナイトの心得	与武器屋对话 30 次
古びた书物	21000	魔道士の心得	与魔法屋对话 25 次
古びた书物	22000	龙骑士の心得	はぐれトマト讨伐任务完成后调查揭示板 40 回
古びた书物	25000	贤者の心得	与 SHOP 对话 100 次
古びた书物	20000	魔剑士の心得	はぐれトマト讨伐任务完成后调查揭示板 20 回
古びた书物	22000	学者の心得	与防具屋对话 15 次
おぞましい壶	250000	カノープスの壶	ディモスの粘土×1＋フォボスの上药×1＋ホルアクティの炎×1

贵重素材入手指南

多用途

■アルカナ

先要获得カノープスの壶，这是购买交易品おぞましい壶获得的，需要的素材是ディモスの粘土×1＋フォボスの上药×1＋ホルアクティの炎×1，这三样素材都是讨伐任务的报酬，完成相应的任务（No.35、36、37）即可。カノープスの壶的作用是打倒任何敌人都可能掉下アルカナ，同时在空贼小屋也有相应的收集。

■大アルカナ

通过交易（アルカナ×10＋ソウルオブサマサ×1＋精灵石×1）获得，另外打倒稀有怪物也有可能掉下（要求有カノープスの壶）。

■ソウルオブサマサ

任务敌人デスサイズ（No.25）打倒后的报酬；稀有怪物イスティーン（No.62，只能打一次）身上偷盗；オーバーソウル（死都ナブディス各处出现）掉落。

■ラストエリクサー

素材：ネズミのしっぽ×3＋オニオン×3＋大アルカナ×2

ネズミのしっぽ：ガラムサイズ水路的ウェアラット掉落。

オニオン：オニオンクイーン掉落，它出现在幻妖の森的英知の冰原，需要先把该区域敌人全灭后再切换区域回来才会出现，同时出现的还有マンドラプリンス等其他敌人。

■灵帝の魂

素材：大アルカナ×1＋ソウルパウダー×1＋战神

のアシュリング×2
ソウルパウダー：任务敌人イシュタム（No.12）打倒后的报酬；稀有怪物ヴォーレス（No.63，只能打一次）身上偷盗；エテム（出现在ヘネ魔石矿／特殊采掘坑）身上偷盗和掉落。
战神のアシュリング：稀有怪物ヴィクター（No.30）身上偷盗；ワイアード（ナブレウス湿原／命消えし水边）掉落。

■サーペンタリウス

素材：大アルカナ×1＋ヘビの皮×4＋蛇眼×2
ヘビの皮：稀有怪物バルトヴァイパー（No.27）和ミドガルズオルム（No.28）身上掉落；ワイルドスネーク（ギーザ草原 干季／トーム丘陵，仅一只！）身上偷盗和掉落。
蛇眼：任务敌人マリリス（No.09）打倒后的报酬；バジリスク（幻妖の森／英知の冰原、思の最果て）掉落。

■玉钢

素材：狱门の炎×2＋ヒヒイロカネ×1＋ダマスカス钢×2
狱门の炎：ケルベロス（幻妖の森／现を惑わす路）掉落。
ヒヒイロカネ：剧情敌人パンデモニウム（大灯台 下层）身上偷盗；稀有怪物アスピドケロン（No.01，只能打一次）身上偷盗；エメラルタス（ナブレウス湿原／まどろみへ诱う平原、追忆の地）掉落。
ダマスカス钢：稀有怪物ヴィシュヌ（No.44）、アンクハガー（No.76）、ブルーブラッド（No.77，只能打一次）身上偷盗；ブーネ（大灯台中层、地下1层）掉落。

最强装备入手指南

注：以下某些装备的获得方法并非惟一

武器篇

最强单手剑 デュランダル

⊙性能：攻击力99，回避＋5
⊙素材：レーシー×1＋皇帝のウロコ×2＋生命のロウソク×3

レーシー：精灵レーシー身上偷盗和掉落。
皇帝のウロコ：任务敌人デスゲイズ（No.26）身上偷盗；エルダードラゴン（ゴルモア大森林／眠れる大树の广场）身上偷盗；アルケオエイビス（ゼルテニアン洞窟／パラムカ断层）掉落。
生命のロウソク：稀有怪物イビルスピリット（No.23）身上偷盗；ネクロマンサー（大灯台、ヘネ魔石矿多处出现）掉落。

最强双手剑 トゥルヌソル

⊙性能：攻击力140，回避＋25
⊙素材：サーペンタリウス×3＋灵帝の魂×3＋玉钢×3

サーペンタリウス：交易品（大アルカナ×1＋ヘビの皮×4＋蛇眼×2）、戒律王ゾディアーク身上偷盗、13只召唤兽收全后莫布兰的奖励。
灵帝の魂：交易品（大アルカナ×1＋ソウルパウダー×1＋战神のアシュリング×2）；猎人等级达到バレスガーディアン时莫布兰的奖励。
玉钢：交易品（狱门の炎×2＋ヒヒイロカネ×1＋ダマスカス钢×2）；收到8只召唤兽后莫布兰的奖励。

说明 虽然在隐藏敌人赤チョコボLV99身上可以通过偷盗和打倒分别得到玉钢和灵帝の魂，但一方面这两个道具的入手几率都很低，另一方面即使达到出现条件，赤チョコボLV99的出现几率也只有1/256，所以还是老老实实通过交易品得到吧。

最强刀 マサムネ

⊙性能：攻击力93，回避＋5
⊙素材：とんかち×2＋オリハルク×3＋玉钢×2

とんかち：稀有怪物ブリット（No.49）身上偷盗、ピュロボロス（大灯台 上层／至顶の旋回廊1、2）
オリハルク：デイダラ（始原の旋回廊3、4）掉落。

说明 完成任务“谜之男”后也可得到一把。配合源氏の小手使用连击率极高。

最强忍刀 柳生の漆黑

⊙性能：柳生の漆黑

入手方法：ルース魔石矿的ラッシェ桥出现的稀有怪物ブリット，打倒后低确率掉下。

说明 忍刀全部为暗属性，建议多拿几把专门用来对付本游戏中的最强怪物ヤズマット。

最强棒 鲸の髭

⊙性能：攻击力108，回避＋25
⊙素材：アクエリアス×4＋死虫×3＋ミスリル×3

アクエリアス：很容易获得的物品，例如从ゴーレム（幻妖の森）、トレント（ゴルモア大森林／针を狂わせる路）等敌人身上偷盗。
死虫：ドラゴンゾンビ（大灯台 中层和地下层）身上偷盗和掉落。
ミスリル：ミスリルゴーレム（古代都市ギルヴェガン／水层都市トリマーラ、水层都市アウダ）身上偷盗和掉落。

最强弓 宿命のサジタリア

⊙性能：攻击力93
⊙素材：サジタリウス×4＋兽王の角×3＋圆月轮×3

サジタリウス：很容易获得的物品，例如从ヘクトアイズ（ヘネ魔石矿／区间连结ラインC、第2期坑道）、スライム（ゼルテニアン洞窟／パラムカ断层）等敌人身上偷盗。
兽王の角：フンババ（モスフォーラ山地／北の山すそ、天空へ续く道）掉落。
圆月轮：アッシュドラゴン（モスフォーラ山地／苍き天边以及クリスタル・グランデ中）掉落。

最强矢 アルテミスの矢

⊙性能：攻击力5，土属性
⊙素材：ジェミニ×3＋吸血の牙×2＋フカヒレ×2

ジェミニ：很容易获得的物品，例如从フンババ（モスフォーラ山地／北の山すそ、天空へ续く道）、ウェアウルフ（ギーザ草原／星ふり原）等敌人身上偷盗。
吸血の牙：各处的アビス（ルース魔石矿、ヘネ魔石矿、ソーヘン地下宫殿等地）身上掉落。
フカヒレ：フォカロル（ナブレウス湿原／まどろみへ诱う平原、追忆の地）掉落。

最强锤 蝎のしっぽ

⊙性能：攻击力119，回避＋2
⊙素材：スコーピオ×4、死龙の骨×3、落雷冲×3

スコーピオ：很容易获得的物品，例如从メリッサ（ゼルテニアン洞窟／暗きを爱でる路、海の止まり）等敌人身上偷盗。
死龙の骨：スカルドラゴン（ゼルテニアン洞窟／ふりそそぐ空以及クリスタル・グランデ中）身上偷盗和掉落。
落雷冲：宝箱怪サンダーバグ（ヘネ魔石矿／区间连结ラインB等）掉落。

最强弩 ガストラフェテス

⊙性能：攻击力76，回避＋5

入手方法1：リドルアナ大瀑布出现的稀有怪物バル（No.39）身上偷取。
入手方法2：攻击大好きバンガ处给他25个エンゲージ物品后购买。

最强弩用矢 グランドボルト

⊙性能：攻击力4
⊙素材：ウール、神々の怒り×2、轮龙のキモ×3

ウール：ウールゲーター（雨季的ギーザ草原／トーム丘陵／星ふり原）掉落或偷取。
神々の怒り：パンドラ（ルース魔石矿／第6矿区北采掘场）身上掉落或偷取。
轮龙のキモ：シールドドラゴン（セロビ台地／交差ヶ原 北リィーヴィル丘陵）掉落或偷取。

最强铳 フォーマルハウト

⊙性能：攻击力50，回避＋10

入手方法：ルース魔石矿的宝箱中，这宝箱位于38号任务敌人アントリオン所在之处，出现几率为60%。记住开宝箱时不要装备ダイヤの腕轮。

最强铳弹 石化弹

⊙性能：攻击力3，附加石化中
⊙素材：リーブラ×3、地龙の骨×2、镜のウロコ×2

リーブラ：タルタロス（幻妖の森／现を惑わす路／ゆがみうつろう路／影の舞う路）掉落或偷取。
地龙の骨：大灯台出现的稀有怪物パイルラスタ（No.32）身上偷取。
镜のウロコ：ミラーナイト（幻妖の森／影の舞う路）掉落。

最强ロッド フェイスロッド

⊙性能：攻击力24，回避＋6，魔力＋3，MP＋35，附加フェイス

入手方法：任务敌人キングベヒーモス打倒后前往神都的神殿へ续く道，在中央龙化石的地方不装备武器素手调查后获得。



最强ダガー ダンジューロ
⊙性能：攻击力80，回避+5
入手方法：水晶都市的稀有怪物ラルヴァイーター（No.65）身上掉落，几率极低。

最强杖 賢者の杖
⊙性能：攻击46，魔力+8 回避+8
入手方法：大灯台地下层的稀有怪物ライト·オブ·ライト（No.32）身上偷取

最强メイス グランドメイス
⊙性能：攻击力66，回避+4
入手方法：32号任务敌人パイルラスタ打倒后的报酬

最强计算尺 ユークリッド定規
⊙性能：攻击35，回避+25，附加バブル
入手方法：29号任务敌人ワイルドモルボル打倒后的报酬

最强ハンディボム ブルカノ式
⊙性能：攻击力85
入手方法：30号任务敌人カトブレパス打倒后的报酬

最强火药 キャステラノース
⊙性能：攻击力6
⊙素材：カエルの油×4+ボムの欠片×3+アリエス×3
カエルの油：リーチフロッグ（ゼルテニアン洞窟／異端を诱う岩窟）掉落
ボムの欠片：ボム（バルハイム地下道／东西バイパス／ゼバイア连结桥）掉落
アリエス：所有魔兽系怪物身上都会有。

トロの剣
⊙性能：攻击力130，回避+50，圣属性
⊙素材：オメガの纹章×1+神杀しの纹章×1+タイコウの纹章×1
オメガの纹章：打倒隐藏BOSS オメガ mk.Ⅻ获得.
神杀しの纹章：打倒最后一个任务敌人ヤズマットの报酬
タイコウの纹章：钓鱼小游戏中获得，具体请参照下文

·钓鱼游戏·

①在通关前先传送到东ダルマスカ沙漠找一个自称是沙漠太公望的人ルクセラ，他会要你去找钓鱼竿。

②去港町バーフォンハイム，在去飞空艇ターミナル的路上可以看到一位钓鱼老人。与其反复对话后离开(不要走出该区域)，等其亮点从小地图上消失后，立刻回去把他的钓鱼竿拿走！之后即可回去见ルクセラ，钓鱼活动正式开始！

③在钓鱼活动中可随机钓到5种颜色的瓶子，之后分别前往以下5处调查光点，即可获得5种颜色的信。(1)ナブレウス湿原／追忆の地，地图下方的船旁；(2)サリカ树林／白きまだらの路，空屋前；(3)モスフォーラ山地／水音の佇れ处，地图左上方的装置；(4)ゼロビ台地，开启1、2、5、7、9号风车，关闭3、4、6、8、10号风车；(5)カラムサイズ地下水路，水门开关区域的右下角。拿齐信后前往バルハイム地下道／ゼバイア连结桥最南端，会再次遇到基加美什（编注：要先完成打败他的任务），不必和他战斗便可获得妖竿マタムネ。把マタムネ给ルクセラ，继续开始钓鱼。

④钓鱼不断成功后，会出现上游场地。在上游场地有一定几率可以钓到サボテンの契り，之后会出现新的场地：秘密の浅瀬。

⑤在秘密の浅瀬不断钓鱼后会取得サボテン印，之后会出现新的场地：ヌシのすみか。

⑥在ヌシのすみか成功9次之后便可获得タイコウの纹章，搞定收工！

钓鱼的玩法很简单，只要快速准确地从左往右输入指令即可。虽然需要得到的东西是随机出现，但难度并不高，运气不差的话应该能在一个小时内搞定。当然如果你手法过于拙劣的话就……

说明 トロの剑自带永久スロウ效果，所以攻击频率比较慢，导致实用性并不高。

最强の矛
⊙性能：攻击力150，回避+8
获得方法1：ヘネ魔石矿／第2期采掘现场的宝箱。宝箱出现几率为10%，开得最强之矛几率为10%，必须装备ダイヤの腕轮，也就是说从这里开得最强之矛的几率只有千分之一……不过这里可以反复得到最强之矛，有自虐倾向的朋友不妨刷刷看。

获得方法2：死都ナブディスの气高き者たちの间，中部有宝箱阵的房间中，进门后第一排左数第二个宝箱。需要注意的是想要从这里得到最强之矛的话，就必须从游戏一开始就注意避免开以下四处的宝箱。

①ダラン爷家门口的宝箱
②ラバナスタ王宫地下仓库的宝箱
③ナルビナの地下牢取回装备处的宝箱
④フォーン海岸／ヴァドゥ海岸的宝箱阵

以上宝箱如果开一个，那就不要指望在死都得到最强之矛了。但如果你一处都没有开的话，去死都ナブディス／气高き者たちの间，这里中部有宝箱阵的房间中，宝箱不再是15个，而是排得整整齐齐的16个（如图）！比平时多出的那个就是我们所要的最强の矛。这里只有一次开箱子的机会，不过得到最强之矛的几率为100%。需要注意的是，去开前千万不要装备ダイヤの腕轮，那样是绝对绝对开不到最强之矛的。



注：フォーン海岸／ヴァドゥ海岸的宝箱阵与死都的宝箱阵是一一对应的，里面开不出什么好东西，为了避免手快开错导致无法得到最强之矛，还是一个都不要开为好。

防具篇

源氏の盾
⊙性能：回避+30，魔法回避+5
入手方法：40号任务敌人ギルガメッシュ第一次战斗时偷取

血涂られた盾
⊙性能：回避+90，附加猛毒、スリップ、スロウ永久效果
入手方法1：幻妖の森的思の最果て有陷阱的宝箱中。宝箱出现概率为25%，只能开启一次。
入手方法2：港町バーフォンハイム／水路通り偏右民家内的宝箱。宝箱出现概率100%，但只能开启一次。不装备ダイヤの腕轮开启的话百分百会拿到，装备的话只有10%的几率得到。
入手方法3：ヘネ魔石矿／特殊采掘坑首个丁字路口左转尽头的宝箱。宝箱出现率40%，只能开启一次。不装备ダイヤの腕轮开启的话百分百会拿到。

源氏の兜
⊙性能：魔防+37，ちから+9，魔力+4
入手方法：40号任务敌人ギルガメッシュ第二次战斗时偷取

最强の盾
⊙性能：回避+50，雷无效
入手方法1：水晶都市オルドビ·フロウエン·ウエ（タウロス2nd后面）的宝箱中，宝箱出现概率为20%，只能开启一次，装备ダイヤの腕轮开启的话百分百会拿到，不装备时入手率为50%。
入手方法2：バルハイム地下道／西部新坑道区右中偏下通道尽头的宝箱，宝箱出现概率为30%，可重复开启，装备ダイヤの腕轮开启的话有10%几率会开出最强之盾。

サークレット
⊙性能：魔防+60，魔力+10，ちから+2
入手方法1：大灯台上层／至顶的旋回廊2的隐藏区域内的宝箱，宝箱出现几率为100%，只能开启一次，不装备ダイヤの腕轮开启的话必定会拿到，装备的话入手率为10%。
入手方法2：大灯台地下层／阴里の层 南外郭隐藏区域左下的宝箱，宝箱出现几率为50%，只能开启一次，不装备ダイヤの腕轮开启的话必定会拿到。

デュエルマスク
⊙性能：魔防+45，HP+800，ちから+2
入手方法：大灯台下层35F的宝箱中，需要先打倒红油灯来建立道路。出现几率70%，只能开启一次，得到概率100%。

グランドヘルム
⊙性能：魔防+40，ちから+12
入手方法：大灯台上层的稀有敌人タワー（No.26）掉落

源氏の铠
⊙性能：防御+56，ちから+9，魔力+3，反击几率上升
入手方法：40号任务敌人ギルガメッシュ第二次战斗时偷取

グランドアーマー
⊙性能：防御+61，ちから+12
入手方法：死都ナブディス的稀有敌人ヘルヴィネック（No.38）掉落，几率为1%。

ブレイブスーツ

⊙性能：防御+40，HP+10，附加ブレイブ永久效果

入手方法1：ヘネ魔石矿深处／第2期采掘现场内的宝箱，具体位置是地图最上端岔道内的墙边。总入手概率为1/200

入手方法2：ヘネ魔石矿深处／特殊采掘坑内的宝箱，处于坑道部分的中央一带，宝箱出现几率为25%，只能开启一次，装备ダイヤの腕轮开启的话必定会拿到。

入手方法3：水晶都市，与最强之盾同在一个宝箱中。选择最强之盾还是ブレイブスーツ就看各位喜好了。

饰品篇

リボン

⊙性能：复数异常状态无效

入手方法1：大灯台48阶稀有敌人ヴィシュヌ（No.44）掉落，但几率极低。

入手方法2：击败隐藏敌人赤チョコボLV99必定得到

入手方法3：ヘネ魔石矿深处／特殊采掘坑内的宝箱，处于坑道部分的中央一带，宝箱出现几率为55%，可重复开启，不装备ダイヤの腕轮的情况下入手率为50%。

入手方法4：セロビ台地／交叉ヶ原偏右上方的宝箱，宝箱出现几率为50%，可重复开启，装备ダイヤの腕轮开启的话入手率为10%。

入手方法5：大灯台地下层／阴里の层 北外郭右上隐藏区域的宝箱。宝箱出现几率为50%，只能开启一次，不装备ダイヤの腕轮的情况下开启的话必定会拿到。

源氏の小手

⊙性能：魔力+2，连击几率上升

入手方法：40号任务敌人ギルガメッシュ第一次战斗时偷取

源氏装备取得图示



▲源氏系列装备只有一次取得机会。

柳生の漆黒取得图示



▲落下的确率很低，可能要刷很多次。

エクスカリバー取得图示



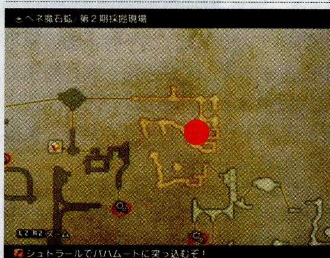
▲エクスカリバー的所在位置。

贤者の杖取得图示



▲全员连续使用偷盗，直到偷到为止。

最强の矛取得图示1



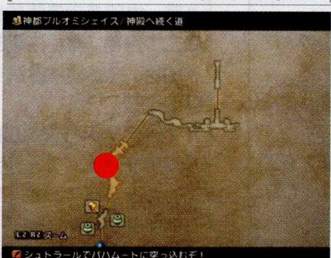
▲最强の矛的所在位置。

最强の矛取得图示2



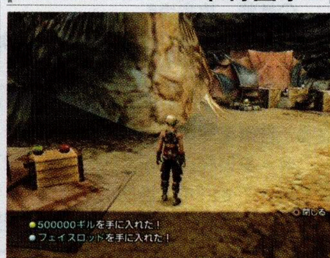
▲开宝箱获得最强の矛的几率相当低。

フェイスロッド取得图示1



▲フェイスロッド的所在位置。

フェイスロッド取得图示2



▲按提示不装备武器调查就能得到。

ガストラフェテス取得图示



▲除了偷取，还能在邦加族商店中买到。

フォーマルハウト取得图示1



▲フォーマルハウト的所在位置。

フォーマルハウト取得图示2



▲フォーマルハウト的所在位置。

血涂られた盾取得图示



▲血涂られた盾的所在位置。

最强の盾取得图示1



▲最强の盾的所在位置。

最强の盾取得图示2



▲最强の盾的另一个所在位置。

最强の盾取得图示3



▲在这里有一定几率出现两个宝箱。

リボン取得图示



▲同样是在指定的稀有怪物身上获得。



技	能	盘		A5	A6	A7	A8	A9						A15	A16
			B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10		B12	B13	B14	B15	B16
			C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	
		D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	
				E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14		
				F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13			
	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12				
	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13			
I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14		
J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	
K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16
L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10				L14	L15	L16
									M10				M14	M15	M16

执照系统

几乎每一作《FF》都有一个对战斗有重大影响的系统，比如《FF Ⅳ》的ATB槽、《FF Ⅴ》的转职水晶、《FF Ⅵ》的魔石、《FF Ⅹ》的晶球盘等，而《FF Ⅻ》也不例外，这就是本作中新导入的执照系统。

执照系统分为两类，一类是技能类，一类是装备类，分别用两个执照盘来表示。（进入执照菜单后上面的盘是技能类执照盘，下面的盘是装备类执照盘）执照盘上每一个格子代表一个执照，且对应了相应的技或装备。每一个执照需要消耗相应的LP（License Point，执照点），当开启执照后就可以习得相应的技能和可以装备相应的装备，但是，由于有可能出现习得执照但没有相应的技和装备的情况，所以是否学习就进行一番计算了。因为必杀的执照都在最边缘，所以有时不得不习得一些当时无用的执照，但为了更早地开启必杀，这样的牺牲是有必要的。而且本游戏由于只用3个角色就够了，所以让重点培养对象赶紧学会3级必杀是很有必要的。

LP可以在打倒敌人后与经验值一起获得，等级越高的执照需要的LP也就越多。中后期可以通过装备"金のアミュレット"的饰品来获得2倍LP，而且由于不上场的角色虽然得不到经验值，但可以获得相同的LP，所以让不上场的装备LP2倍的饰品得2倍LP不失为一个好的方法。

坐标	名称	必要LP	内容说明
G9	HP+50	30	HP最大值增加50
L10	HP+100	50	HP最大值增加100
I5	HP+150	70	HP最大值增加150
K3	HP+200	100	HP最大值增加200
L2	HP+500	155	HP最大值增加500
K4	HP満タン攻击力UP	70	HP满值时力量上升
G2	HP満タン魔力UP	70	HP为满值时魔力上升
G10	ガンビットプラス	15	增加一个因势制宜槽
G8	ガンビットプラス	20	增加一个因势制宜槽
H2	ガンビットプラス	70	增加一个因势制宜槽
H6	ガンビットプラス	40	增加一个因势制宜槽
H9	ガンビットプラス	30	增加一个因势制宜槽
I10	ガンビットプラス	25	增加一个因势制宜槽
I4	ガンビットプラス	50	增加一个因势制宜槽
I8	ガンビットプラス	35	增加一个因势制宜槽
K2	ガンビットプラス	100	增加一个因势制宜槽
K7	ガンビットプラス	45	增加一个因势制宜槽
I7	ターミネートチャージ	30	打倒敌人MP回复
K8	被ダメージチャージ	30	受到伤害回复MP
L7	加ダメージチャージ	30	给予物理伤害回复MP
G4	魔法チャージ	30	给予魔法伤害回复MP
J8	フェニックス効果UP	30	フェニックスの尾的HP回复量上升
K5	フェニックス効果UP	90	フェニックスの尾的HP回复量上升
L8	フェニックス効果UP	50	フェニックスの尾的HP回复量上升
H10	ポーションの知识1	20	ポーション类道具回复量上升
J7	ポーションの知识2	35	ポーション类道具回复量上升
J5	ポーションの知识3	70	ポーション类道具回复量上升
G7	エーテルの知识1	20	エーテル类道具回复量上升
H5	エーテルの知识2	35	エーテル类道具回复量上升
G3	エーテルの知识3	70	エーテル类道具回复量上升
J9	万能药の知识1	20	万能药回复状态增加睡眠、スリップ、ドンムブ、ドンアク
L6	万能药の知识2	30	万能药回复状态增加石化中、混乱、オイル
J3	万能药の知识3	70	万能药回复状态增加ストップ、死の宣告、ウイルス
F10	白魔法1	15	ケアル、ブラナ
F9	白魔法2	20	ポキャル、ポイゾナ
F8	白魔法3	30	ケアルラ、レイズ、ストナ
F7	白魔法4	35	エスナ、リジェネ
F6	白魔法5	45	ケアルダ、デスペル、リブート
F5	白魔法6	50	ケアルガ、デスペガ、アレイズ
E5	白魔法7	55	ホーリー、エスナガ
D4	白魔法8	105	フルケア
E10	黑魔法1	15	ファイア、サンダー、ブリザド
D10	黑魔法2	25	ウォータ、エアロ
C10	黑魔法3	35	ファイラ、サンダラ、ブリザラ
B10	黑魔法4	40	バイオ、エアロガ
B9	黑魔法5	45	ファイガ、サンダガ、ブリザガ
B8	黑魔法6	50	ショック、クラウダ
A8	黑魔法7	70	フレアー、アーダー

坐标	名称	必要LP	内容说明
A7	黑魔法8	120	コラプス
D9	时空魔法1	20	スロウ、ドンムブ
C9	时空魔法2	25	ドンアク、リフレク
C8	时空魔法3	30	ブレイク、デジョン
B7	时空魔法4	35	バヒール、バランス
B6	时空魔法5	40	レビテガ、ヘイスト
A6	时空魔法6	45	カウント、ストップ
A5	时空魔法7	110	リフレガ、スロウガ、ヘイスガ
E9	绿魔法1	25	プロテス、ブライン
E8	绿魔法2	30	ポイズン、シエル
E7	绿魔法3	35	サイレス、スリプル
E6	绿魔法4	40	オイル、タクシク
D6	绿魔法5	45	サイレガ、ブライガ
D5	绿魔法6	50	ブレイブ、フェイス
C4	绿魔法7	105	スリプガ、シエルガ、プロテガ
D8	里魔法1	25	ダーク、バーサク
D7	里魔法2	30	コンフユ、グラビデ
C7	里魔法3	40	デコイ、ドレイン
C6	里魔法4	50	アスピル、バニシユ、ダーラ
C5	里魔法5	60	デス、バブル
B5	里魔法6	70	バニシガ、リバース
B4	里魔法7	105	グラビガ、ダーガ
A9	必杀	50	习得一个必杀技
B14	必杀	50	习得一个必杀技
C11	必杀	50	习得一个必杀技
D3	必杀	50	习得一个必杀技
E14	必杀	50	习得一个必杀技
I1	必杀	50	习得一个必杀技
K16	必杀	50	习得一个必杀技
M10	必杀	50	习得一个必杀技
M14	必杀	50	习得一个必杀技
L9	濒死防御力UP	70	濒死状态时防御力上升
K9	濒死攻击力UP	65	濒死状态时力量上升
H7	濒死魔力UP	65	濒死状态时魔力上升
J10	盾回避率UP	25	装备盾的回避率上升
K6	盾回避率UP	45	装备盾的回避率上升
L4	盾回避率UP	75	装备盾的回避率上升
I9	力强化	25	物理攻击增强
K10	力强化	40	物理攻击增强
L5	力强化	55	物理攻击增强
L3	力强化	80	物理攻击增强
K1	力强化	120	物理攻击增强
G6	魔力强化	40	魔法攻击增强
H3	魔力强化	55	魔法攻击增强
H8	魔力强化	25	魔法攻击增强
I2	魔力强化	80	魔法攻击增强
J1	魔力强化	120	魔法攻击增强
F11	饰品1	5	オルアケア腕轮
E11	饰品2	15	バングル、钢のゴルゲット
F12	饰品3	25	アームガード、トルマリンの指轮
D11	饰品4	35	ガントレット、バトルハーネス
E12	饰品5	35	革のゴルゲット、蔷薇のコサージユ
F13	饰品6	35	格斗のアンバー、サッシユ

坐标	名称	必要LP	内容说明
D12	饰品7	40	アーガイルの腕轮、ブレイザー、ヒスイのカラー
C12	饰品8	45	ジャックブーツ、黑带、金のアミュレット
E13	饰品9	30	魔法の手袋
D13	饰品10	40	西阵の带、盗贼のカフス
B12	饰品11	45	ギリーブーツ、クイスモイトの靴
C13	饰品12	60	ルビーの指轮、ファイアフライ、钢铁の膝当て
D14	饰品13	60	ふわふわミトラ、舫结びのガロン、フェザーブーツ
B13	饰品14	70	ほろろの根付、雏びティペット、カメオのベルト
C14	饰品15	70	パワーリスト、オパールの指轮、バブルチェーン
C15	饰品16	70	守りの指轮、インディゴ蓝
D15	饰品17	80	亀のチョーカー、玛瑙の指轮
B15	饰品18	50	ダイヤの腕轮、エルメスの靴
A15	饰品19	100	贤者の指轮
B16	饰品20	120	ニホパラオア、ねこみみフード
A16	リボン装备	150	可装备リボン
G5	消费MPカット	30	消费MP减少10%
H4	消费MPカット	50	消费MP减少10%
I3	消费MPカット	80	消费MP减少10%
I6	行动时间短缩	30	行动时间减少10%
J4	行动时间短缩	50	行动时间减少10%
L1	行动时间短缩	80	行动时间减少10%
J6	有效ステータス时间延长	30	有效状态的持续时间延长
J2	格斗	90	徒手时攻击力上升
G11	盗む	15	习得"偷盗"的技能
G12	ライブラ	20	习得"ライブラ"的技能
H11	应急处理	20	习得"应急处理"的技能
H12	チャージ	30	习得"チャージ"的技能
H13	时间攻击	55	习得"时间攻击"的技能
I11	密猎	30	习得"密猎"的技能
I12	暗黑	35	习得"暗黑"的技能
I13	MPHP	35	习得"MPHP"的技能
I14	针千本	35	习得"针千本"的技能
J11	步数攻击	65	习得"步数攻击"的技能
J12	魔防破坏	35	习得"魔方破坏"的技能
J13	劝诱	30	习得"劝诱"的技能
J14	魔攻破坏	30	习得"魔攻破坏"的技能
J15	防御破坏	35	习得"防御破坏"的技能
K11	无作为魔	40	习得"无作为魔"的技能
K12	苏生	40	习得"苏生"的技能
K13	钱投げ	35	习得"钱投げ"的技能
K14	算术	40	习得"算术"的技能
K15	贴付	40	习得"贴付"的技能
L14	暗黑杀法	40	习得"暗黑杀法"的技能
L15	アキレス	40	习得"アキレス"的技能
L16	攻击破坏	35	习得"攻击破坏"的技能
M15	肉斩骨断	30	习得"肉斩骨断"的技能
M16	远隔攻击	80	习得"远隔攻击"的技能

A1	A2	A3	A4											装	备	盘
B1	B2	B3	B4	B5												
C1	C2	C3	C4	C5			C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	
D1	D2	D3	D4	D5			D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17
	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15		
			F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15		
			G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11		G13	G14	G15		
			H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11		H13				
I1		I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14			
J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14			
K1	K2	K3	K4			K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14			
L1	L2					L7	L8	L9	L10	L11	L12	L13	L14			
M1							M8			M11	M12	M13	M14			

执照盘走向推荐

对于每个角色而言，执照盘其实都是一样的，只是每个角色在执照盘上的起始位置不一样。但正因为由于起始位置不同，而且每个人成长时所偏重的能力不同，所以在有限的LP下就要慎重考虑每个角色在执照盘上的走向。

技能盘上的附加能力类，比如HP上限增加、物理和魔力增加、万能药知识等这些被动技能是非常有用的，所以在加执照时建议大家都向左下方的附加能力放面发展。而魔法方面，艾雪和潘妮罗由于魔力和MP成长不错，所以让她们习得一些魔法是很有必要的。武器方面笔者按照默认型和能力重视型，而角色分别向不同方向发展，这样习得必杀也比较方便，原则是有什么装备再学相应装备的执照，以免浪费，将LP重点分配到技能盘上的附加能力上。



坐标	名称	所需LP	装备品
G6	ダガー装备1	15	ダガー、メイジマッシャー
F6	ダガー装备2	20	アサシンダガー、チョッパー
E6	ダガー装备3	30	マインゴーシュ、グラディウス
B5	ダガー装备4	35	アベンジャー、オリハルコン
B4	ダガー装备5	40	プラチナメッサー、ゾーリンシェイプ
F4	ハンディB装备1	25	プリニートロイデ、ペジオニーテ
D2	ハンディB装备2	30	アスピーテ、マールコニーデ
C1	ハンディB装备3	45	ブルカノ式
K7	ブレイカー装备1	15	ハンドアックス、フレイル
L7	ブレイカー装备2	20	ブロードアックス、ウォーハンマー
L8	ブレイカー装备3	25	スラッシャー、スレッジハンマー
L9	ブレイカー装备4	30	ハンマーヘッド、フランシスカ
L10	ブレイカー装备5	35	モーニングスター、グレートアックス
K11	ブレイカー装备6	40	ゴールドアックス
K12	ブレイカー装备7	70	蝎のしっぽ
E5	ボウガン装备1	25	ボウガン、クロスボウ
C5	ボウガン装备2	30	パラミナボウ、クロスリカーブ
D3	ボウガン装备3	35	ハンティングボウ、ペネトレーター
B2	ボウガン装备4	75	ガストラフェテス
I6	メイス装备1	20	メイス、ブロンズメイス
J5	メイス装备2	20	ブージ、マイター
J4	メイス装备3	25	棘のメイス、错乱のメイス
I3	メイス装备4	25	时限のメイス、メイスオブゼウス
J2	メイス装备5	50	グランドメイス
H5	ロッド装备1	15	ロッド、蛇のロッド
H4	ロッド装备2	25	愈しのロッド、大地のロッド
J3	ロッド装备3	30	パワーロッド、天空のロッド
K2	ロッド装备4	35	ホーリーロッド
F5	棒装备1	15	坚の棒、サイプレスパイル
E4	棒装备2	25	バトルバンぶー、麝香勺
D4	棒装备3	30	铁棒、六角棒、ゴクウの棒
C4	棒装备4	35	エアリアル、象牙の棒
B3	棒装备5	45	权棒、八角棒
A4	必杀	50	习得一个必杀技
D1	必杀	50	习得一个必杀技
D17	必杀	50	习得一个必杀技
H13	必杀	50	习得一个必杀技
I1	必杀	50	习得一个必杀技
K4	必杀	50	习得一个必杀技
M1	必杀	50	习得一个必杀技
M8	必杀	50	习得一个必杀技
M11	必杀	50	习得一个必杀技
G5	铳装备1	30	アルタイル、カペラ
G4	铳装备2	40	ヴェガ、シリウス
E3	铳装备3	50	ベテルギウス、ラス・アルゲテイ
E2	铳装备4	60	アルデバラン、スピカ
C2	铳装备5	80	アンタレス、アルクトゥルス
B1	铳装备6	150	フォーマルハウト
K9	刀装备1	35	虎彻、备前长船、小乌丸
K10	刀装备2	40	孙六兼元、村雨
L12	刀装备3	45	菊一文字、邪迎八景
L13	刀装备4	50	雨のむら云、ムラマサ
F8	盾装备1	15	エスカッション、皮の盾
G10	盾装备2	20	バックラー、ブロンズシールド、ラウンドシールド
G11	盾装备3	20	ゴールドシールド、アイスシールド、フレイムシールド
F12	盾装备4	20	ダイヤシールド、プラチナシールド、ドラゴンシールド
F14	盾装备5	25	クリスタルの盾、カエサルプレート、イージスの盾
G14	盾装备6	30	デモンズシールド、ベネチアプレート
I7	弓装备1	20	ショートボウ、银の弓
J7	弓装备2	30	エイビスキラー、キラーボウ、ロングボウ
J8	弓装备3	35	エルフィンボウ、ロクスリーの弓
K8	弓装备4	40	石の弓、バーニングボウ
J9	弓装备5	45	里切りの弓、与一の弓
J10	弓装备6	60	ペルセウスの弓、アルテミスの弓
J6	计算尺装备1	15	计算尺、バルガースケール
L2	计算尺装备2	25	マルチスケール、クロススケール
K1	计算尺装备3	50	千分のノギス、ユークリッド定规
H8	剑装备1	15	ブロードソード、ロングソード
H9	剑装备2	25	アイアンソード、ゾーリンブレイド
H10	剑装备3	40	ローエングリン、フレイムタン、エビルスレイヤー
H11	剑装备4	40	アイスブランド、プラチナソード
I12	剑装备5	50	バスタードソード、ダイヤソード
I13	剑装备6	60	ルーンブレイド、デスブリンガー
I14	剑装备7	80	ブレイクブレイド、デュランダル
E7	魔装备1	15	木绵の帽子、魔法のカーチ、木绵の服、メディアスの服
E8	魔装备2	20	とんがり帽子、トプカプー帽、シルクの服、キリム织の服
D8	魔装备3	20	カロ型の帽子、三角帽子、羊饲いのボレロ、魔法使いの服
C8	魔装备4	25	闪光魔帽、羽根付き帽子、咏唱のジェラーバ、旅人の法衣
D9	魔装备5	25	魔道士の帽子、ラミアのティアラ、魔道士の服、妖术师の服
C9	魔装备6	30	魔术师の帽子、黑头巾、魔术师の服、黑装束
D10	魔装备7	30	アストラカーン、大地の帽子、カーマニョール、マディーンの衣
C10	魔装备8	35	ヒュプノクラウン、金の发饰り、碧玉のガウン、大地の衣
D11	魔装备9	35	司祭の帽子、クリリカルガウン
C11	魔装备10	50	黑の假面、白の假面、黑のローブ、白のローブ
C12	魔装备11	50	黄金のスカラー、光のスティフォス
C15	魔装备12	100	サークレット、ローブオブロード
L11	骑士剑装备1	50	クレイモア
M12	骑士剑装备2	70	ディフェンダー、セーブザクィーン
M13	骑士剑装备3	90	ラグナロク、アルテマブレイド
I8	枪装备1	15	ジャベリン、スピアー
I9	枪装备2	25	パルチザン、ヘビーランス
I10	枪装备3	30	雷の枪、オベリスク
J11	枪装备4	35	ハルバード、トライデント
J12	枪装备5	40	ホーリーランス、グングニル
G7	轻装备1	10	革の帽子、革の服
F7	轻装备2	15	ヘッドギア、ヘッドガード、クロムレザー、レザープレイト
F9	轻装备3	20	レザーヘッドギア、角付きの帽子、ブロンズの胸当て、チェインプレイト
E9	轻装备4	25	バラクラバ、ウォーワーカー、ポンチョ、バルキーコート
E10	轻装备5	25	グリーンベレー、レッドキャップ、サバイバルベスト、ブリガンダイン
E11	轻装备6	30	ねじりはちまき、パイレットギア、柔术道着、バイキングコート
D12	轻装备7	30	ゴーグルマスク、アダマン帽、メタルジャーキン、アダマンベスト
D13	轻装备8	35	シャコーハット、チャクラバンド、バレルコート、力だすき
E13	轻装备9	35	シーフの帽子、魔人の帽子、忍びの衣、魔人の胸当て
C13	轻装备10	50	シャプロンの帽子、ローレルクラウン、ミネルバビスチェ、ラバーコンシャス
C14	轻装备11	50	リジェネモリオン、ミラージュベスト
D15	轻装备12	100	デュエルマスク、ブレイブスーツ
D5	忍刀装备1	40	阿修罗、樱转り、影缝い
C3	忍刀装备2	45	甲贺忍刀、伊贺忍刀、おろち
H6	杖装备1	15	オークスタッフ、サクラの杖、魔法使いの杖
I5	杖装备2	25	炎の杖、雷の杖、冰の杖
I4	杖装备3	30	ゴールドスタッフ、裁きの杖
K3	杖装备4	30	云の杖
G8	重装备1	20	レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー
G9	重装备2	25	サーリット、アイアンヘルム、スケールアーマー、アイアンアーマー
F10	重装备3	30	バルビュータ、フライングヘルム、リネン九ラッサ、チェインメイル
F11	重装备4	35	ゴールドヘルム、ブルゴネット、ゴールドアーマー、シールドアーマー
E12	重装备5	40	クロスヘルム、ボーンヘルム、デモンズメイル、ボーンメイル
F13	重装备6	45	ダイヤヘルム、钢铁のダイサー、ダイヤアーマー、リフレクトメイル
E14	重装备7	50	プラチナヘルム、巨人の兜、プラチナアーマー、キャラビニエール
D14	重装备8	55	ドラゴンヘルム、ドラゴンメイル
E15	重装备9	60	魔力のシシャーク、マクシミリアン
C16	重装备10	90	グランドヘルム、グランドアーマー
F15	咒盾装备	90	血涂られた盾
G15	最强盾装备	200	最强の盾
M14	最强剑装备	225	トウルヌソル
K14	最强矛装备	235	最强の矛
A3	ダンジューロ装备	110	ダンジューロ
K13	サジタリア装备	120	宿命のサジタリア
G13	シェルシールド装备	90	シェルシールド
J1	フェイスロッド装备	120	フェイスロッド
I11	ブラッドソード装备	30	ブラッドソード
L14	マサムネ装备	155	マサムネ
A1	鲸装备	125	鲸の须
H7	军刀装备	5	ミスリルソード、ミスリルブレイド
A2	柳生刀装备	80	柳生の漆黑
J13	龙装备	60	龙の须
J14	圣剑装备	160	エクスカリバー
L1	贤者の杖装备	100	贤者の杖
D16	源氏装备	150	源氏の盾、源氏の兜、源氏の铠、源氏の小手





因势制宜动作条件一览

动作条件	价格	解说
味方1人	50	以任意一名同伴为目标
リーダー	50	以队长为目标
ヴァン	/	以梵为目标
アーシェ	/	以艾雪为目标
フラン	/	以芙兰为目标
バルフレア	/	以巴尔福雷为目标
バッシュ	/	以巴修为目标
パンネロ	/	以潘妮罗为目标
最もHPが低い味方	/	以体力最低的同伴为目标
最も武器の强い味方	/	以武器攻击力最高的同伴为目标
最も物理防御低い味方	/	以物理防御力最低的同伴为目标
最も魔法防御が低い味方	/	以魔法防御力最低的同伴为目标
HP＜100%の味方	50	以HP小于100%的同伴为目标
HP＜90%の味方	50	以HP小于90%的同伴为目标
HP＜80%の味方	50	以HP小于80%的同伴为目标
HP＜70%の味方	50	以HP小于70%的同伴为目标
HP＜60%の味方	50	以HP小于60%的同伴为目标
HP＜50%の味方	50	以HP小于50%的同伴为目标
HP＜40%の味方	50	以HP小于40%的同伴为目标
HP＜30%の味方	50	以HP小于30%的同伴为目标
HP＜20%の味方	50	以HP小于20%的同伴为目标
HP＜10%の味方	50	以HP小于10%的同伴为目标
MP＜100%の味方	50	以MP小于100%的同伴为目标
MP＜90%の味方	50	以MP小于90%的同伴为目标
MP＜80%の味方	50	以MP小于80%的同伴为目标
MP＜70%の味方	50	以MP小于70%的同伴为目标
MP＜60%の味方	50	以MP小于60%的同伴为目标
MP＜50%の味方	50	以MP小于50%的同伴为目标
MP＜40%の味方	50	以MP小于40%的同伴为目标
MP＜30%の味方	50	以MP小于30%的同伴为目标
MP＜20%の味方	50	以MP小于20%的同伴为目标
MP＜10%の味方	50	以MP小于10%的同伴为目标
「战斗不能」の味方	50	以战斗不能状态的同伴为目标
「石化」の味方	50	以石化状态的同伴为目标
「石化中」の味方	50	以石化中状态的同伴为目标
「ストップ」の味方	50	以ストップ状态的同伴为目标
「睡眠」の味方	50	以睡眠状态的同伴为目标
「混乱」の味方	50	以混乱状态的同伴为目标
「死の宣告」の味方	50	以死の宣告状态的同伴为目标
「くらやみ」の味方	50	以くらやみ状态的同伴为目标
「猛毒」の味方	50	以猛毒状态的同伴为目标
「沉默」の味方	50	以沉默状态的同伴为目标
「スリップ」の味方	50	以スリップ状态的同伴为目标
「オイル」の味方	50	以オイル状态的同伴为目标
「逆转」の味方	50	以逆转状态的同伴为目标
「ドンアク」の味方	50	以ドンアク状态的同伴为目标
「ドンムブ」の味方	50	以ドンムブ状态的同伴为目标
「スロウ」の味方	50	以スロウ状态的同伴为目标
「ウイルス」の味方	50	以ウイルス状态的同伴为目标
「おとり」の味方	50	以おとり状态的同伴为目标
「プロテス」の味方	50	以プロテス状态的同伴为目标
「シェル」の味方	50	以シェル状态的同伴为目标
「ヘイスト」の味方	50	以ヘイスト状态的同伴为目标
「ブレイブ」の味方	50	以ブレイブ状态的同伴为目标
「フェイス」の味方	50	以フェイス状态的同伴为目标
「リフレク」の味方	50	以リフレク状态的同伴为目标
「透明」の味方	50	以透明状态的同伴为目标
「リジェネ」の味方	50	以リジェネ状态的同伴为目标
「浮游」の味方	50	以浮游状态的同伴为目标
「狂战士」の味方	50	以狂战士状态的同伴为目标
「バブル」の味方	50	以バブル状态的同伴为目标
「濒死」の味方	50	以濒死状态的同伴为目标
残り≥10コなら味方へ	100	某道具拥有10个以上时对 任意同伴使用
リーダーの敌	/	以队长攻击的敌人为目标
目の前の敌	/	以眼前的敌人为目标
敌1体	50	以任意一个敌人为目标
リーダーを狙う敌	100	以攻击队长的敌人为目标
自分を狙う敌	100	以攻击自己的敌人为目标
味方を狙う敌	100	以攻击同伴的敌人为目标
最も远い敌	50	以离自己最远的敌人为目标
最も近い敌	50	以离自己最近的敌人为目标
最もHPが高い敌	50	以HP最高的敌人为目标
最もHPが低い敌	50	以HP最低的敌人为目标
最もHPmaxが高い敌	50	以HP最大值最高的敌人为目标
最もHPmaxが低い敌	50	以HP最大值最低的敌人为目标
最もMPが高い敌	50	以MP最高的敌人为目标
最もMPが低い敌	50	以MP最低的敌人为目标
最もMPmaxが高い敌	50	以MP最大值最高的敌人为目标
最もMPmaxが低い敌	50	以MP最大值最低的敌人为目标

动作条件	价格	解说
最もレベルが高い敌	50	以等级最高的敌人为目标
最もレベルが低い敌	50	以等级最低的敌人为目标
最も力が高い敌	50	以力量最高的敌人为目标
最も力が低い敌	50	以力量最低的敌人为目标
最も魔力が高い敌	50	以魔力最高的敌人为目标
最も魔力が低い敌	50	以魔力最低的敌人为目标
最もスピードが高い敌	50	以速度最高的敌人为目标
最もスピードが低い敌	50	以速度最低的敌人为目标
最も物理防御が高い敌	50	以物理防御力最高的敌人为目标
最も魔法防御が高い敌	50	以魔法防御力最高的敌人为目标
HP≥100000の敌	50	以HP大于等于10万的敌人为目标
HP≥50000の敌	50	以HP大于等于5万的敌人为目标
HP≥10000の敌	50	以HP大于等于1万的敌人为目标
HP≥5000の敌	50	以HP大于等于5000的敌人为目标
HP≥3000の敌	50	以HP大于等于3000的敌人为目标
HP≥2000の敌	50	以HP大于等于2000的敌人为目标
HP≥1000の敌	50	以HP大于等于1000的敌人为目标
HP≥500の敌	50	以HP大于等于500的敌人为目标
HP＜100000の敌	50	以HP小于10万的敌人为目标
HP＜50000の敌	50	以HP小于5万的敌人为目标
HP＜10000の敌	50	以HP小于1万的敌人为目标
HP＜5000の敌	50	以HP小于5000的敌人为目标
HP＜3000の敌	50	以HP小于3000的敌人为目标
HP＜2000の敌	50	以HP小于2000的敌人为目标
HP＜1000の敌	50	以HP小于1000的敌人为目标
HP＜500の敌	50	以HP小于500的敌人为目标
HP＝100%の敌	50	以HP为100%的敌人为目标
HP≥70%の敌	50	以HP大于等于70%的敌人为目标
HP≥50%の敌	50	以HP大于等于50%的敌人为目标
HP≥30%の敌	50	以HP大于等于30%的敌人为目标
「石化中」の敌	50	以石化中状态的敌人为目标
「ストップ」の敌	50	以ストップ状态的敌人为目标
「睡眠」の敌	50	以睡眠状态的敌人为目标
「混乱」の敌	50	以混乱状态的敌人为目标
「死の宣告」の敌	50	以死の宣告状态的敌人为目标
「くらやみ」の敌	50	以くらやみ状态的敌人为目标
「猛毒」の敌	50	以猛毒状态的敌人为目标
「沉默」の敌	50	以沉默状态的敌人为目标
「スリップ」の敌	50	以スリップ状态的敌人为目标
「オイル」の敌	50	以オイル状态的敌人为目标
「逆转」の敌	50	以逆转状态的敌人为目标
「ドンアク」の敌	50	以ドンアク状态的敌人为目标
「ドンムブ」の敌	50	以ドンムブ状态的敌人为目标
「スロウ」の敌	50	以スロウ状态的敌人为目标
「ウイルス」の敌	50	以ウイルス状态的敌人为目标
「プロテス」の敌	50	以プロテス状态的敌人为目标
「シェル」の敌	50	以シェル状态的敌人为目标
「ヘイスト」の敌	50	以ヘイスト状态的敌人为目标
「ブレイブ」の敌	50	以ブレイブ状态的敌人为目标
「フェイズ」の敌	50	以フェイス状态的敌人为目标
「リフレク」の敌	50	以リフレク状态的敌人为目标
「リジェネ」の敌	50	以リジェネ状态的敌人为目标
「狂战士」の敌	50	以狂战士状态的敌人为目标
「濒死」の敌	50	以濒死状态的敌人为目标
「火」に弱い敌	500	以火属性为弱点的敌人为目标
「雷」に弱い敌	500	以雷属性为弱点的敌人为目标
「冰」に弱い敌	500	以冰属性为弱点的敌人为目标
「土」に弱い敌	500	以土属性为弱点的敌人为目标
「水」に弱い敌	500	以水属性为弱点的敌人为目标
「风」に弱い敌	500	以风属性为弱点的敌人为目标
「圣」に弱い敌	500	以圣属性为弱点的敌人为目标
「暗」に弱い敌	500	以暗属性为弱点的敌人为目标
「火」を吸收しない敌	250	以火属性吸收的敌人为目标
「雷」を吸收しない敌	250	以雷属性吸收的敌人为目标
「冰」を吸收しない敌	250	以冰属性吸收的敌人为目标
「土」を吸收しない敌	250	以土属性吸收的敌人为目标
「水」を吸收しない敌	250	以水属性吸收的敌人为目标
「风」を吸收しない敌	250	以风属性吸收的敌人为目标
「圣」を吸收しない敌	250	以圣属性吸收的敌人为目标
「暗」を吸收しない敌	250	以暗属性吸收的敌人为目标
アンデットの敌	100	以不死系的敌人为目标
飞行タイプの敌	100	以飞行类的敌人为目标
もしHP＝100%なら	100	自己HP全满时以眼前敌人为目标
残り≥10コなら敌へ	100	某道具有10个以上时对敌人使用
もし「くらやみ」なら	100	当自己为くらやみ状态时 以眼前的敌人为目标
もし「沉默」なら	100	当自己为沉默状态时 以眼前的敌人为目标
もし「ブレイブ」なら	100	当自己为ブレイブ状态时 以眼前的敌人为目标
もし「フェイス」なら	100	当自己为フェイス状态时 以眼前的敌人为目标
もし「濒死」なら	100	当自己为濒死状态时 以眼前的敌人为目标

动作条件	价格	解说
もしMP≥90%なら	100	当自己的MP大于等于90%时 以眼前的敌人为目标
もしMP≥70%なら	100	当自己的MP大于等于70%时 以眼前的敌人为目标
もしMP≥50%なら	100	当自己的MP大于等于50%时 以眼前的敌人为目标
もしMP≥30%なら	100	当自己的MP大于等于30%时 以眼前的敌人为目标
もしMP≥10%なら	100	当自己的MP大于等于10%时 以眼前的敌人为目标
もしMP＜90%なら	100	当自己的MP小于90%时 以眼前的敌人为目标
もしMP＜70%なら	100	当自己的MP小于70%时 以眼前的敌人为目标
もしMP＜50%なら	100	当自己的MP小于50%时 以眼前的敌人为目标
もしMP＜30%なら	100	当自己的MP小于30%时 以眼前的敌人为目标
もしMP＜10%なら	100	当自己的MP小于10%时 以眼前的敌人为目标
もしHP≥90%なら	100	当自己为HP大于等于90%时 以眼前的敌人为目标
もしHP≥70%なら	100	当自己为HP大于等于70%时 以眼前的敌人为目标
もしHP≥50%なら	100	当自己为HP大于等于50%时 以眼前的敌人为目标
もしHP≥30%なら	100	当自己为HP大于等于30%时 以眼前的敌人为目标
もしHP≥10%なら	100	当自己为HP大于等于10%时 以眼前的敌人为目标
もしHP＜90%なら	100	当自己为HP小于90%时 以眼前的敌人为目标
もしHP＜70%なら	100	当自己为HP小于70%时 以眼前的敌人为目标
もしHP＜50%なら	100	当自己为HP小于50%时 以眼前的敌人为目标
もしHP＜30%なら	100	当自己为HP小于30%时 以眼前的敌人为目标
もしHP＜10%なら	100	当自己为HP小于10%时 以眼前的敌人为目标
自分自身	50	以自己为目标
HP＜100%の自分	50	以HP小于100%的自己为目标
HP＜90%の自分	50	以HP小于90%的自己为目标
HP＜80%の自分	50	以HP小于80%的自己为目标
HP＜70%の自分	50	以HP小于70%的自己为目标
HP＜60%の自分	50	以HP小于60%的自己为目标
HP＜50%の自分	50	以HP小于50%的自己为目标
HP＜40%の自分	50	以HP小于40%的自己为目标
HP＜30%の自分	50	以HP小于30%的自己为目标
HP＜20%の自分	50	以HP小于20%的自己为目标
HP＜10%の自分	50	以HP小于10%的自己为目标
MP＜100%の自分	50	以MP小于100%的自己为目标
MP＜90%の自分	50	以MP小于90%的自己为目标
MP＜80%の自分	50	以MP小于80%的自己为目标
MP＜70%の自分	50	以MP小于70%的自己为目标
MP＜60%の自分	50	以MP小于60%的自己为目标
MP＜50%の自分	50	以MP小于50%的自己为目标
MP＜40%の自分	50	以MP小于40%的自己为目标
MP＜30%の自分	50	以MP小于30%的自己为目标
MP＜20%の自分	50	以MP小于20%的自己为目标
MP＜10%の自分	50	以MP小于10%的自己为目标
「石化中」の自分	50	以石化中状态的自己为目标
「死の宣告」の自分	50	以死の宣告状态的自己为目标
「くらやみ」の自分	50	以くらやみ状态的自己为目标
「猛毒」の自分	50	以猛毒状态的自己为目标
「沉默」の自分	50	以沉默状态的自己为目标
「スリップ」の自分	50	以スリップ状态的自己为目标
「オイル」の自分	50	以オイル状态的自己为目标
「逆转」の自分	50	以逆转状态的自己为目标
「ドンムブ」の自分	50	以ドンムブ状态的自己为目标
「スロウ」の自分	50	以スロウ状态的自己为目标
「ウイルス」の自分	50	以ウイルス状态的自己为目标
「おとり」の自分	50	以おとり状态的自己为目标
「プロテス」の自分	50	以プロテス状态的自己为目标
「シェル」の自分	50	以シェル状态的自己为目标
「ヘイスト」の自分	50	以ヘイスト状态的自己为目标
「ブレイブ」の自分	50	以ブレイブ状态的自己为目标
「フェイス」の自分	50	以フェイス状态的自己为目标
「リフレク」の自分	50	以リフレク状态的自己为目标
「透明」の自分	50	以透明状态的自己为目标
「リジェネ」の自分	50	以リジェネ状态的自己为目标
「浮游」の自分	50	以浮游状态的自己为目标
「バブル」の自分	50	以バブル状态的自己为目标
「濒死」の自分	50	以濒死状态的自己为目标

魔法特技一览表

白魔法	价格	MP	效果
ケアル	200	8	我方一人HP少量回复
ケアルラ	1500	32	范围内的我方人员HP回复
ケアルダ	3200	28	我方一人HP大量回复
ケアルガ	11700	68	范围内的我方人员HP大量回复
フルケア	30600	98	范围内的我方人员HP回复到最大值
レイズ	1900	22	我方一人战斗不能状态回复
アレイズ	9700	50	我方一人战斗不能回复且HP为最大值
エスナ	2800	24	我方一人障害状态回复
エスナガ	14900	72	范围内的我方人员障害状态回复
ブラナ	200	8	我方一人くらやみ状态回复
ボキャル	300	8	我方一人沉默状态回复
ポイゾナ	200	8	我方一人猛毒状态回复
ストナ	800	12	我方一人石化或石化中状态回复
リブート	5800	20	我方一人ウイルス状态回复
デスペル	4500	16	敌方一人效果状态消除
デスペガ	8200	36	范围内的敌人效果状态消除
リジェネ	1900	16	一定时间内我方一人HP徐徐回复
ホーリー	11200	60	对敌单体进行圣属性的强力攻击

黑魔法	价格	MP	效果
ファイア	200	8	对敌方一人进行火属性攻击
サンダー	200	8	对敌方一人进行雷属性攻击
ブリザド	200	8	对敌方一人进行冰属性攻击
ウォータ	800	12	对敌方一人水属性攻击
エアロ	1200	16	对范围内的敌人进行风属性攻击
ファイラ	3000	18	对范围内的敌人进行火属性攻击
サンダラ	3000	18	对范围内的敌人进行雷属性攻击
ブリザラ	3000	18	对范围内的敌人进行冰属性攻击
バイオ	4900	24	对范围内的敌人进行追加 スリップ状态的攻击
エアロガ	6800	38	对范围内的敌人进行风属性强力攻击
ファイガ	8200	42	对范围内的敌人进行火属性强力攻击
サンダガ	8200	42	对范围内的敌人进行雷属性强力攻击
ブリザガ	8200	42	对范围内的敌人进行冰属性强力攻击
ショック	9400	34	对敌方一人进行无属性强力攻击
クラウダ	11200	48	对范围内敌人进行追加 スリップ状态的强力攻击
フレアー	11200	48	对敌方一人进行无属性的超强力攻击
アーダー	15600	60	对范围内的敌人进行火属性超强力攻击
コラプス	18100	70	对范围内的敌人进行无属性的超强力攻击

时空魔法	价格	MP	效果
ヘイスト	3400	20	我方一人行动速度提升
ヘイスガ	16600	70	范围内的我方人员行动速度提升
スロウ	200	8	敌方一人的行动速度下降
スロウガ	10400	24	范围内的敌人行动速度下降
ドンムブ	600	16	范围内的敌人不能移动
ドンアク	600	16	范围内的敌人只能移动
ストップ	3700	20	敌方一人行动完全中止
リフレク	800	12	我方一人处于魔法反射状态
リフレガ	6800	24	范围内的我方人员处于魔法反射状态
レビテガ	2800	20	范围内的我方人员处于浮游状态
ブレイク	900	14	敌方一人处于石化中状态
カウント	3100	8	敌方一人处于死之宣告状态
バランス	1500	18	对范围内的敌人造成与使用者HP 相差值的伤害
バヒール	1100	12	敌方一人HP徐徐减少
デジョン	1700	18	范围内的敌人消失

绿魔法	价格	MP	效果
プロテス	200	8	我方一人物理防御力上升
プロテガ	9400	36	范围内的我方人员物理防御力上升
シェル	300	8	我方一人魔法防御力上升
シェルガ	9900	40	范围内的我方人员魔法防御力上升
ブレイブ	5800	24	我方一人的武器攻击力上升
フェイス	5800	24	我方一人的魔法攻击力上升
ブライン	200	8	敌方一人的攻击命中率下降
ブライガ	6800	20	范围内的敌人攻击命中率下降
サイレス	400	8	敌方一人不能使用魔法
サイレガ	6800	22	范围内的敌人不能使用魔法
スリプル	700	10	敌方一人处于睡眠状态
スリプガ	7900	26	范围内的敌人处于睡眠状态
ポイズン	500	10	敌方一人处于猛毒状态
タクシク	4100	26	范围内的敌人处于猛毒状态
オイル	600	8	范围内的敌人被火属性攻击时伤害值增加

里魔法	价格	MP	效果
ダーク	500	10	对范围内的敌人进行轻微的暗属性攻击
ダーラ	5800	20	对范围内的敌人进行中等的暗属性攻击
ダーガ	9400	30	对范围内的敌人进行强力的暗属性攻击

グラビデ	2800	20	范围内的敌人损失体力最大值的1/4
グラビガ	6800	36	范围内的敌人损失体力最大值的1/2
リバース	7600	50	敌方一人处于逆转状态
バーサク	1000	10	我方一人的处于狂战士状态
コンフュ	1400	10	敌方一人处于混乱状态
デコイ	2500	10	令敌人集中攻击我方一人
デス	5200	30	敌方一人即死
バニシュ	4900	24	我方一人处于隐形状态
バニシガ	8700	60	范围内的我方人员处于隐形状态
バブル	3300	32	我方一人的HP最大值变为2倍
ドレイン	3200	18	吸收敌方一人的HP
アスピル	4000	2	吸收敌方一人的MP

特技	价格	效果
盗む	1600	偷吸敌人身上的道具，不会影响道具的掉落
ライブラ	500	令自己处于侦察状态
密猎	7000	让濒死的敌人消失变为道具， 但无法获得经验值和LP
应急处置	700	使濒死状态的我方一人的HP回复，对非濒死 状态的队员使用无效
远隔攻击	7100	近战武器可以远离敌人进行攻击
算术	2048	连续攻击成功时的伤害值增加， 没有使出连续攻击时无效
暗黑	6400	损耗自己的HP对敌人进行攻击
暗黑杀法	6800	攻击时附加くらやみ状态
劝诱	5000	敌方一人处于混乱状态
アキレス	8800	敌方一人的弱点属性随机增加一种
チャージ	1700	蓄气，成功时自己的MP少量回复， 失败时MP变为0
MPHP	2000	损耗所有的MP回复我方一人的HP， 回复量为MP的10倍
钱投げ	2000	损耗金钱对范围内的敌人造成的伤害
针千本	7000	对敌方一人造成1000点的伤害
苏生	10000	令一名同伴以HP全满状态复活， 但使用者变为战斗不能状态
贴付	4500	敌方一人的状态与使用者相同
无作为魔	5000	对敌方一人随机使用一种黑魔法
步数攻击	6700	对范围内的敌人造成相当于区域内移动步数的伤害
时间攻击	2000	对范围内的敌人造成相当于区域内停留秒数的伤害
肉斩骨断	700	损失大量体力造成敌方一人即死
攻击破坏	3500	敌方一人的力量下降
魔攻破坏	3500	敌方一人的魔力下降
防御破坏	3800	敌方一人的物理防御力下降
魔防破坏	3600	敌方一人的魔法防御力下降

注：钱投げ所使用的金钱数量等于我方队员(NPC角色不算在内)现有HP的总和，对敌伤害亦为相同数值。全队HP总和超过1万时，均按9999点计算，范围内有多个敌人时，伤害值平分。步数攻击与时间攻击在使用后，步数与时间均会重新计算。

全地图入手方法

地点	地图入手位置
东ダルマスカ沙漠	王都ラバナスタ、东ダルマスカ沙漠(ネブラ河沿い集落南側)，地图屋50ギル
西ダルマスカ沙漠	王都ラバナスタ，地图屋550ギル
ギーザ草原	王都ラバナスタ、ギーザ草原(游牧民の集落)，地图屋30ギル
ガラムサイズ水路	东部通水制御区间左上
ラバナスタ王宫	地下仓库准备室宝箱中得到
バルハイム地下道	大坑道东部中央
ルース魔石矿	空中都市ビュエルバ，地图屋650ギル
战舰リヴァイアサン	第1营仓
大砂海オグル・エンサ	第1石油工场左方
大砂海ナム・エンサ	砂を读む丘左方
レイスウォール王墓	大通廊、转送装置付近
オズモーネ平原	ガリフの地ジャハラ，地图屋1700ギル
ゴルモア大森林	光闭ざされし路
ヘネ魔石矿	第1期坑道左下
パラミナ大峡谷	神都ブルオミシェイス，地图屋3200ギル
ミリアム遗迹	钢铁の守护、ボス倒した先
モスフォーラ山地	东ダルマスカ沙漠(ネブラ河沿い集落北側)，地图屋2400ギル
サリカ树林	巨木に围まれた路右下
フォーン海岸	ハンターズ・キャンプ，地图屋1800ギル
ツイッタ大草原	アルケイディス地图屋(モールベリ区)3300ギル
ソーヘン地下宫殿	自らを见出す路右方
ドラクロア研究所	第67阶层、研究室
セロビ台地	港町バーフォンハイム，地图屋4100ギル
幻妖の森	现を惑わす路右上，白魔の爱でし路中央
古代都市ギルヴェガン	水层都市トリマーラ右方(ギルヴェガン剧情完成后出现)
リドルアナ大瀑布	コロセウム左上
大灯台 下层	始原の层外郭下方
大灯台 中层	受难の层左上
大灯台 上层	至顶の旋回廊1
ゼルテニアン洞窟	バラムカ断层下方
ナブレウス湿原	なげきよどむ地左上
死都ナブディス	打倒フンババ

此外，ラバナスタ王宫的地图还可以在帝都アルケイディス旧市街的地图商人那里买到(拿到契约之剑后)，不过价格就要高达10万了。

空贼的秘密小屋

在进入队伍菜单的クランレポト选第3项就可以看到这个地方，其实也就相当于称号收集。只要满足一定条件，小屋中就会多一个角色/物品。具体请看下表。

出现角色	出现条件	获得名声(称号)
ヴァン	偷盗成功50次以上	クイックワーカー
アーシェ	全部队员的平均等级超过50级	ヒーローズ
バルフレア	使用普通攻击300次以上	アサルトストライカー
フラン	使用魔法200次以上	マジカルシューター
ヴェイン	使用特技100次以上	ライオットパフォーマー
バッシュ	打倒500个敌人	オーバーキラー
パンネロ	得到10万元以上的金钱	リッチユーザー
レックス	猎人得分达到50万分以上	レコードホルダー
ラスラ	打开全部执照盘(包括召唤兽)	オールマイティ
ガブラス	发动过所有融合技	ユニオンパワース
バッガモナン	“ハントカタログ”的所有项目都登录	ブックメーカー
ダラン爷	去过除了空中要塞バハムート外所有的地点	エクスプローラー
モンブラン	战斗时连锁达到50Chain以上	カトゥエネイター
ガーディ	消费金钱100万	ハイローラー
ミゲロ	卖掉1000个战利品	ダブルディーラー
ウォースラ	得到全部特技(不需要学会)	トリックマスター
クリスタル	得到全部魔法(不需要学会)	ルーンコマンダー
チョコボ	走50000步以上	イヴァリースウォーカー
ミミック?	得到カノープスの壶	ホーリーグレイル
デスゲイズ	击败26号任务敌人デスゲイズ	トップカン
ファーヴニル	击败31号任务敌人ファーヴニル	ブラッデイドラゴン
トリックスター	击败37号任务敌人トリックスター	シューティングスター
キャロット	击败39号任务敌人キャロット	チェイススカート。
ギルガメッシュ	击败40号任务敌人ギルガメッシュ	アシュラブレイド
キングベヒーモス	击败42号任务敌人キングベヒーモス	ロードオブザキング
ヤスモット	击败45号任务敌人ヤスモット	マスターハンター
魔神龙	击败隐藏BOSS魔神龙	グリーミングセイヴィア
アルテマ	击败召唤兽アルテマ	エンザジェルフォール
ゾディアーク	击败召唤兽ゾディアーク	ゾディアークブレイブ
ベリアス	获得全部13个召唤兽	アークエネミー

心得物品一览

名称	价格	效果	入手方法
狩人の心得	18000	魔兽、怪鸟系的敌人会掉落更好的东西	任务敌人“テクスタ”讨伐完了後、去王都的バザー和依赖者ガスリ对话
ナイトの心得	19000	巨人、昆虫系的敌人会掉落更好的东西	武器屋对话30次(不一定要买东西，下同)
魔道士の心得	21000	魔法生物系的敌人会掉落更好的东西	魔法屋对话25次
学者の心得	22000	物质系的敌人会掉落更好的东西	防具屋对话15次
龙骑士の心得	22000	ドラゴン、植物系的敌人会掉落更好的东西	任务敌人“はぐれトマト”讨伐完了后、看揭示板40次
贤者の心得	25000	エレメント系的敌人会掉落更好的东西	任务敌人“はぐれトマト”讨伐完了後、看揭示板20次
魔剑士の心得	25000	软体生物、アンデット系的敌人会掉落更好的东西	SHOP对话100次







融合技发动方法

必杀技连携发动的话，不仅伤害值会明显增加，满足一定条件的话还会追加发动全体攻击的融合技，具体条件如下。(全部融合技都发动过的话，在空贼的小屋会追加ガブラス。)

追加效果名	连携条件
炎のインフェルノ	Lv1技使用3回以上
土のカクタラズム	Lv1技使用7回以上
水のイラプション	Lv1技使用2回以上＋Lv2技使用3回以上
风のラプチャー	Lv2技使用5回以上
ホワイトアウト	Lv3技使用5回以上
アークブラスト	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用2回以上
ルミネッセンス	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用3回以上
ブラックホール	Lv1技、Lv2技、Lv3技都使用4回以上

四小强完胜攻略

在本作中有不少敌人的强度远高于最终BOSS，其中又以四大强敌最难对付。下面正为大家介绍一些攻克它们的心得。

戒律王ゾディアーク

强度分析

戒律王的HP为33万6847，它的强大在于三点：一是路上的敌人很强，路线也够长，却没有记忆点，大概需要全员60级左右才能安全进出；二是它的最强技ダージャ为究极暗属性攻击，不但威力巨大，而且附加随机即死和盲目效果，所以等级再高也没有用；三是在它HP不多的时候会始终处于物理无效状态，并经常进入物理魔法无效的无敌状态。

它还会对自己使用魔法反弹障壁，弱点属性也会随机变更，同时速度大增，狂放ダージャ。基于以上三点，尽管它的HP不算多，已足以成为一大强敌！

战前准备

必备的装备有3个：エクスキャリバー、黑の假面、リフレクトメイル。戒律王的弱点属性是圣属性，圣属性的エクスキャリバー可对其造成巨大伤害；ダージャ附加的随机即死效果没有办法防御，暗属性倒是可以用黑の假面来吸收，这样一来只要没被当场击毙就会加满HP；而リフレクトメイル则是用来对付濒死的戒律王。因为其物理始终无效、魔法必定反弹的特性，需要在我方队员装备具魔法反弹的リフレクトメイル，然后用无属性



魔法反弹过去攻击。另外就是戒律王会2倍数等级催眠和3倍数等级ドンアク，所以我方队员的等级要尽量避开2倍数和3倍数。

实战演练

在进入戒律王所在的区域时，务必要先将场上队员换至1人，因为一见面它就会放ダージャ进行欢迎，挨过ダージャ后才算正式开打。基本上前80%的HP都是相当好打的，等级够的话エク



スキャリバー一剑可以砍9999点HP，很快就能将其打至濒死。期间它偶尔会使用ダージャ，如果运气不好3人全灭的话，就换后备队员上来抢救，战略槽中救活队友应该最优先执行。戒律王的HP减到一定程度后，就开始暴走。此时就应全员换装リフレクトメイル，对自己使用フレアー或コラプス进行魔法反弹攻击。由于此类魔法的演出时间长，所以能有效地封住戒律王变态的攻击速度。建议是两人攻击一人辅助，注意观察屏幕上显示的信息，不然在无敌状态时使用魔法只会浪费MP。另外要记住的是用魔法反弹战术时务必要关掉用魔法回复体力的战略槽。

魔神龙

强度分析



严格来说魔神龙的实力还不如戒律王，在高等级玩家面前它的攻击简直软弱无力。不过由于它HP实在太多(893万711)，在HP降至一定程度后更强制将伤害上限变为6999，你能力不强的话累也把你累死了。所以勉强还能算上一个强敌。

战前准备

虽说魔神龙实力平平，不过不建议低等级挑战，毕竟高等级的话无论是砍龙还是被龙砍都要轻松得多。由于魔神龙的HP多，怎么说也得砍上至少30分钟才能将其消灭，所以要有打长期战的准备。魔神龙的不少招都带异常状态，所以药要事先准备好。魔神龙同样惧怕圣属性，所以能有エクスキャリバー自然最好。另外魔神龙会使用各属性的最强魔法，如果能准备好对应的减弱或吸收装备，届时会轻松很多。

实战演练

开战后首先应不停使用防御破坏，当我方全员伤害值上升到9999或防御破坏不能成功后就开始猛攻。由于魔神龙的攻击并不强，所以可以用



狂战士+マサムネ+源氏の小手的战术，给予其巨大的伤害。当魔神龙使用属性魔法时画面上会有显示，此时可以换装对应的装备。

当魔神龙的HP降到一定程度以下时，我方的攻击最多只能打6999。再打一会儿，魔神龙就会狂用アンチ来交换我方的HP和MP。不过只要战略槽设定得当，我方一定能及时恢复HP，所以此招反而能让我方队员的MP始终保持在全满状态。总而言之，只要有耐心，就一定能赢！

オメガ mk.XII

强度分析

オメガ mk.XII只会一招：那就是——放激光！

不过可千万不要小看这一招。オメガ mk.XII所放的激光不但威力大，而且射速非常快，并且是血越少越厉害，濒死时更是可怕。オメガ mk.XII会随机转换弱点属性，而且对全异常状态免疫，所以只能老老实实砍。而它又具有反噬特性，攻击它时自身也会受到伤害，实在是无耻。

由于它位于水晶都市深处，离记忆点较远，更别提商店了。不过实战中也不能随便脱离战场，因为它的HP回复速度超快。HP为1037万699，但防御力极高，并且强制伤害上限为6999。

战前准备



实战演练

由于激光射速太快，我方很容易陷入受伤→回复→受伤→回复的循环中，只能偶尔缓过劲来砍上几刀，所以用普通战法的话会浪费很多时间。因此这里推荐用逆转战术。处于逆转状态中，敌人的攻击变为回复，我方的回复变为攻击，如能让一名队员始终保持在逆转状态，并对自己使用デコイ吸收火力，另外两人就能缓出手来进行辅助或攻击。不过逆转状态的缺点是持续时间超短，而失误率超高，故一定要让一名队员专司逆转，且要保证该队员魔力够高。参考战略槽设置如右表。

以上仅是最基本的设置。由于各人的成员不同、等级不同，所以运行起来也会有差异，大家要根据战况自行完善战略槽。采用这套设置时，要让C与オメガ mk.Ⅻ拉开距离。如此一来，オメガ mk.Ⅻ会拼命攻击A，由于有逆转加持，所以没有任何损伤。仅在デコイ的效果消失后，オメガ mk.Ⅻ才会转头攻击B或C。C狂用辅助魔法，所以MP消耗极快，而A、B始终在攻击，故MP有大量剩余，故可吸其MP补充。此法在实际运行中会遇到一些问题，比如A、B长时间作战的话，就算是不换打也会因反噬而死亡，换攻击力低的武器反而更安全，或手动控制在逆转状态下攻击自身恢复HP。オメガ mk.Ⅻ濒死时防御力会增至不可思议的地步，此时改为扔钱的话才能保证威力。当然如果你想省点钱的话就还是老老实实地砍吧！

由于オメガ mk.Ⅻ不吃属性攻击，所以必须准备3把攻击力高的无属性武器。正宗+源氏の小手虽然强力，但由于反噬太强，所以此战中禁用。那么能用的武器就只剩下トウルヌソル、最强の矛等少数几把了。等级不用说，自然是越高越好。由于中途不能退出，故相关道具一定要事先备齐。HP两倍的饰品常备。

队员A	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	自分自身	デコイ
	目の前の敌	たたかう
队员B	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	自分自身	リバース
	目の前の敌	たたかう
队员C	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	味方1人	リバース
	味方1人	ヘイスト



ヤズマット

强度分析

“《FF》系列”有史以来最强大的敌人！其HP为5011万2254，HP降低到一半后强制将伤害上限变为6999。

其普通攻击为伸出肥爪，攻击力高不说，还经常能连出数下，每下均带随机即死效果；ペトロブレス为范围攻击，附加石化效果；ホワイトブ



レス为范围攻击，附加ストップ效果；名叫“必杀”的必杀技为单体必死技，就算有逆转状态也没用；最强技サイクロン为范围攻击，附加スリップ效果。HP降至一半后，全攻击强化，伤害上限6999封顶。HP再降至一定程度以下，会使用惊异，效果为等级翻倍。惊异状态下全能力暴增，肥爪的连击数超高，随机即死几率变高。サイクロン的攻击力暴增，不加防御的话为必死技。剩最后5条血时更是疯狂无比，所有攻击只剩下肥爪连挠、必杀和サイクロン，出サイクロン几率超高，同时能力再次上升。

战前准备

ヤズマット的弱点属性为暗，同时吃防御破坏和魔防破坏，攻击时无反噬之忧，总算是厚道一回。



不过5000多万的HP实在夸张，打上五六个小时也属正常现象，为此要做好一切准备。等级当然是越高越好，武器方面只推荐柳生の漆黑×3。因为柳生の漆黑为暗属性，正好克ヤズマット，而且忍刀的连击率也是最高的。另外HP两倍的饰品常备。

由于是最强的敌人，所以钱也没必要省了。因为对手会让我方进入石化中、ストップ状态，故准备99个金の针、99个クロノスの泪是必要的。万能药、フェニックスの尾当然也是越多越好。

值得一提的是打ヤズマット时可以撤退，撤退后无论是存档还是购物它都不会回复。不过只要重新进入战斗，它会依次对自己使用各种辅助魔法，之后就开始以1秒1条血的速度开始加血了。（一共50条）

如果你没有太多游戏时间的话，不妨采用蚂蚁啃骨头的方法，打不过就撤退。但切记撤退时要留人在场内骚扰它，不让它从容加血。重新进入战斗时务必要快速近身，不然就可以看到壮观的加血画面了！

实战演练

只要阻止其加血，随着时间的推进，ヤズマット一定会倒下。但如此一来，战斗定然极端冗长。为了加快速度，在此依然推荐逆转战术。参考战略槽设置如下。

队员A	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	自分自身	デコイ
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	自分自身	ブレイブ
	目の前の敌	たたかう
队员B	队员A	リバース
	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	味方1人	プロテガ
	味方1人	ヘイスガ
	HP＜40%の自分	ケアルダ
	目の前の敌	たたかう
队员C	战斗不能の味方	フェニックスの尾
	ストップの味方	クロノスの泪
	石化中の味方	金の针
	自分自身	ブレイブ
	目の前の敌	たたかう

用以上设置后，A会成为靶子吸收火力，同时又因为逆转而安然无恙。B的MP会用得很快，而C因为一直攻击，所以MP有大量剩余，此时就可以让B用アスピル去吸C的MP。B和C仅在A被即死干掉或A的デコイ失效时才有危险。由于ヤズマット的HP实在太多，所以推荐让C装备柳生の漆黑+源氏の小手，并尽量在濒死状态下攻击。濒死状态下威力和



连击率都会大幅上升。由于有A吸引火力，所以濒死下的C也没什么危险，就算不幸阵亡，救活后可以接着来。

在ヤズマット濒死时它会连放サイクロン，由于是风属性，看到发招时马上全员换上风属性半减的ボンチョ也是个办法。注意它放サイクロン前往往会先用プロテス，一看到它濒死时用这招就尽量把人换下去，或让大家站开，可以降低全灭的风险。如果成功施放了プロテガ，其威力不会达到9999，所以应该没问题。当然以上只是基本配置，大家还应根据各自情况来进行调整。如果发现不敌，就赶快撤退吧，大不了下次再来。只是重新开战时之前破坏的防御会消失，又得重新削减。注意贱龙有时会对我方使用魔法反弹，如果你设定用魔法恢复的话就惨了，特别是用フルケア，你可以看到它1秒钟就把几十条血加满的惊心动魄的场面！





秘技天地

※如何达到极限伤害?

《最终幻想XII》中的极限伤害值是131072，当然凭普通的攻击我们是不可能达到这个数值的，而答案就是——算术。算数的能力是每成功一次伤害值就会加倍（也就是1－2－4－8－16递增），如果连续成功17次的话就可以令伤害值达到131072，但如果中途失败的话，就会从头开始计算。了解了这一特点后，我们就可以利用算术来对付一些对于当时的我们非常强大的怪物了。其实方法很简单，找个离存盘点最近的战场，算术成功就存档，失败就读档，这样一来，就可以以下次算术伤害可以达到131072的状态去面对强大的BOSS了。不过需要提醒的是，有些敌人有着算术攻击无效的技能，所以本招的实用性并不如想象中那么高。

※绝对无敌!

リバース魔法的能力是令伤害值与回复效果翻转，不过持续时间非常短。但如果对身上已经存在リバース效果的同伴使用ストップ魔法的话，就会令这一效果长久持续下去，也就是通常意义上的绝对无敌状态。不过，该同伴也将变得动弹不得。不要以为这是个废招，众所周知，有些BOSS会在某一时间段变成所有攻击无效的状态，此时我们就可以利用这一密技来有效地拖过那一段时间。不过这招与デコイ(诱使敌人向中了此状态的人攻击)魔法无法混用。

※强大的サビのカタマリ

サビのカタマリ是我们在开宝箱时经常得到的攻击道具，虽然从普通的数值来看基本上就等于废道具，但其实它有一定几率会对敌人造成与使用该道具者HP同样多的伤害。如果我方角色HP超过一万的话，那对敌人的伤害值就是9999。不过，一切都要看运气了……

※取消行动

如果我们错误地使用了技能或是道具的话，只要行动槽还未集满，就可以利用更换装备的方法来强行中止这次行动。此外，开宝箱也可以达到同样的效果，不过实用性就不如前者了。而利用按住R2强行中止的效果则要略逊一筹，因为此方法耗费的时间要长一些。



※回复道具？攻击武器?

饰品ニホパラオア的作用是让道具效果逆转，只要装备上这个饰品，回复道具对于某些敌人来说就会变成恐怖的攻击武器。例如フェニックスの尾对于没有即死(デス)耐性的敌人有着一击必杀的效果，エリクサー对于有即死(デス)耐性的敌人可以令其HP和MP都变为1，而万能药则会令敌人陷入所有的异常状态中(需要学会万能药知识3的执照)。

※三重攻击

首先对我方三人都施加リフレク(魔法反弹)状态，然后将范围攻击魔法的攻击对象指定为我方角色，就可以让敌人遭受三次范围魔法的伤害了。不过需要注意的是使用这一方法的时机，最好先行关闭ガンビット，以免我方角色在此时使用辅助魔法或回复魔法。

※有备无患

在对付一些强大的敌人时，有时会遇到我方角色死亡要换同伴上来的情况，而此时为了安全，我们一般会对这些新上场的同伴使用一系列状态上升的魔法，无形中就浪费了大量时间。实际上，我们完全可以在平时先对不会上场的同伴施加这些魔法，只要他们不参战，那么这些状态就会永远保持下去。这样一来，遇到临时要更换同伴的情况就无需担心了。

※一件属性装备三人用

对付某些BOSS时，装备抗某属性攻击的装备也许会令难度倍减。有时我们说不定身上只有一件抗该属性攻击的装备，不过只要手快的话就不用担心。当敌人施放该属性攻击时，保证身上有抗属性装备的我方成员在最前面，在他遭受攻击后立即进入菜单，将装备换给即将遭受攻击的下一个成员，依此类推，就可以达到一件属性装备三人用的效果了。不过，关键中的关键还是要看准时机。

※智商低的非主动攻击敌人

在游戏中我们经常会遇到一些不会主动进行攻击的敌人(在地图上标记为绿色)，其中有些还是很强大的角色，比如一开始我们就会碰到的恐龙。虽然它们平时对我们的经过无动于衷，但如果遭到攻击的话就会愤怒地进行反击。不过……只要我们只使用ミストナック技进行攻击的话，那这些怪物即使受到重伤也不会进行反击。利用这一特性，就可以干掉一些对于当时的我们来说很强大的非主动攻击敌人了。



※召唤兽最强技解说

也许当你第一次看到召唤兽使用最强技时会感到非常华丽，但等到游戏后期时你却会失望地发现，这些招数的实用性变得越来越低。实际上，只要你了解某些召唤兽最强技的计算方式，以及配合气候或地形使用的话就可以发挥出它的真正威力，下面会为大家列出天气、地形、状态对属性攻击技的影响，以及某些召唤兽最强技的计算公式。

		火	雷	冰	土	水	风	圣	暗
天气	晴天、多云	－	－	－	－	－	－	－	－
	晴天(风大)、多云(风大)	×1.2	－	－	－	×0.5	×1.2	－	－
	雨天	×0.5	×1.2	－	－	－	－	－	－
	雨天(风大)、暴雨	×0.6	×1.2	－	－	×0.5	×1.2	－	－
	雪天、大雪	×1.2	－	×1.2	－	×0.5	×1.2	－	－
	雾天、浓雾	－	－	－	－	×1.2	－	－	－
	风沙	×1.2	－	－	×1.2	×0.5	×1.2	－	－
地形	沙漠	－	－	－	×1.2	－	－	－	－
	水里	－	×1.2	－	×0.5	×1.2	－	－	－
	冰雪	－	－	×1.2	－	－	－	－	－

状态效果	影响
油状态(オイル)	受到火属性攻击时伤害值为3倍
浮游状态	土属性攻击(包括土属性兵器)无法命中。但飞行系怪物以及移动方式为"浮游"的怪物依然可以被土属性攻击击中。

◇召唤兽最强技一览

魔人ベリアス：最强技为火属性，基本威力为100。

轮回王カオス：最强技为风属性，伤害量为攻击对象的最大HP×9，但会因属性以及对方的防御技能产生变化，上限为9999。

死の天使ザルエラ：最强技为无属性，伤害量与攻击对象的最大HP相同，上限为9999。

断罪の暴君ゼロムス：最强技为无属性，伤害量为(自己的最大HP－剩余HP)×5，但会因对方的防御技



能产生变化。

统制者ハシュマリム：最强技为土属性，基本威力为150。

圣天使アルテマ：最强技为圣属性，基本威力为250。

审判の灵树エクスデス：最强技为无属性，伤害值在0~9999之间，或者是30000。伤害值根据敌人不同会产生差别，并且会因对方的防御技能产生变化。

不浄王キュクレイン：最强技为无属性，基本威力为150。

密告者シュミハザ：最强技为无属性，伤害值为攻击道具"サビのカタマリ"和普通攻击"充填击"每次造成的伤害值的三分之一的总和(小数点以下不计)，并且会因对方的防御技能产生变化。使用最强技后之前积累的数值归零，而如果曾使用攻击道具"ダークマター"，那么之前积累的数值也会归零。

愤怒の灵帝アドラメレク：最强技为雷属性，基本威力为120。

暗黑の云ファムフリート：最强技为水属性，基本威力为200。

背德の皇帝マティウス：最强技为冰属性，基本威力为110。

戒律王ゾディアーク：最强技为无属性，伤害量为50000，但会因对方的防御技能产生变化。



※终极练级法

ヘネ魔石矿第二期坑道(即蛇夫座召唤兽的藏身之处)是最佳练级场所。这里的蝙蝠一只有3000点左右的经验值，在操作开关之后会出现15只左右的蝙蝠，由此带来的经验值可谓相当可观。不过这么多蝙蝠一起出现也相当可怕，幸好它们惧怕睡眠魔法和回复魔法。我们只需设定好"目の前の敌→スリプガ"、"睡眠の敌→ケアルガ"，就可以将其轻松全灭。将蝙蝠全灭之后，只须快速切换两个画面后返回，即可再次操作开关引出大群蝙蝠。

以上使用了"轻松全灭"4个字，事实上ヘネ魔石矿第二期坑道里的敌人都很强，一般说来等级不到60级最好不要来这儿。另外除了以上所说的设置之外，像复活、回复之类的因势制宜槽也应当设好。在操作开关前可以先对我方施以各种辅助魔法，这样也能令成功率大增。等级过低的人不能用这个方法，但如果采用"二老带一新"的方式还是可以的。

※CHAIN LEVEL升级法

当连续击败同一种族(最好是同一种类)的怪物后，CHAIN LEVEL便有可能得到升级，最高为3级，达到3级时击败怪物便有可能出现大金币。不过各位也许不知道，只要不捡怪物掉落的道具，那就可以提升CHAIN LEVEL升级的速度。如果想要得到某怪物身上掉落率低的道具的话，不妨在大金币出现前不捡取道具以尽快提升等级。

不过，当在连锁过程中进入CHAIN MODE(右下角CHAIN数字闪光)时捡取道具的话是不会影响升级速度的。



此外，如果刻意不达成CHAIN的话其实会进入"里·CHAIN"，但效果比起正常CHAIN天差地别，所以完全可以忽略不计。

※地图边界妙用法

众所周知，稀有怪物出现难，从它身上打出珍贵道具更难。既然如此，我们就可以利用游戏中的某个BUG以及上面所述的CHAIN LEVEL升级法来有效地提高入手珍贵道具的效率。



在击败怪物后，如果在画面上还没有出现得到经验值以及LP的字样时立刻切换地图，再切换回来时就会发现那个怪物依然在原地等待着你。利用这一设定，我们可以将稀有怪物引至版边，一击败它就立刻切换地图，就算它掉落道具的话也不要捡取，以尽快提升CHAIN LEVEL。这样一来就可以有效地提升那些珍贵道具的入手效率。



《浪漫沙加 吟游者之歌》综合研究

文 曹纲

《浪漫沙加 吟游者之歌》（以下简称《RS MS》）是2005年颇受好评的RPG大作，虽然是移植作品，但是做了大量的强化和改进，加之原作年代久远，还是相当受欢迎的。虽然也有诸如造型之类的不尽如人意的地方，不过独特的系统和丰富的内容已经足够让人满意了。

浪漫沙加	Square Enix	RPG
PS2 Romancing SaGa Minatrel Song	2005年4月21日	日版
1人	250KB	6800日元
无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

作为去年的大作，相信喜欢RPG的玩家大多已经通关过，各杂志的攻略也做得比较详细，因此本文并不打算做成完整的攻略，当然这也有篇幅的原因在内。本文主要针对的是已经通关过本作，对游戏的内容和系统有一定的了解，但是还希望去探索更多的玩家，事实上，本作也有足够多的内容供我们仔细探索。暂停游戏，先考虑一下我们希望如何……

我希望获得全部的同伴！

众多的同伴选择是“《浪漫沙加》系列”的特色之一，除了主角之外，我们可以方便地随意更换其他同伴，选择自己所需要或者喜爱的队伍。同伴一般位于各地的酒吧（PUB）中，只要队伍中未满5人，对话后确认即可让他们加入。当然，也有同伴需要满足条件的，比如完成某剧情、队伍中有空位、某特定同伴不在队伍中等等，具体情况可参考后面的详细解说。

要使得某同伴离开队伍也很简单，我们共有三种方法来达成目标。

①和诗人对话选择“お願いします！”，再选择该同伴即可。
②该同伴在战斗LP减少为0，战斗后自动离开队伍。
③在死神处用来交换装备。

注意第三种情况该同伴不会再出现，除非你再次在死神处复活他，代价是主人公的最大LP−1，复活后他会马上在可加入的地点出现。前两种方法离开队伍的同伴仍然能够再次加入，进入任意村子会判定他是否再出现，如果是“否”，那么下次进入村子会继续判定，因此只要多进出村子就可以让离开队伍的同伴再次出现了。由于LP为0的同伴只是暂时强制离开队伍，而不是判定死亡，利用这点我们也可以做一些特别的事情。比如有数次拿到命运之石离开迷宫时会有和赤魔道士的强制战斗，如果离开之前让同伴装备上该命运之石，然后让他在战斗中LP为0，这样离开时的固定战斗就不会再发生，回到村子再找该同伴加入即可。不过一般来说也没有这样做的必要，毕竟赤魔道士也不是什么太强的敌人。

此外还有几个特别的同伴，例如ナイトハルト无论用什么方法离开队伍都会马上在王座出现，并且可再次加入，利用这点我们可以轻松获得死神处的装备。此外ディアナ和アルベルト是无法同时加入的，虽然利用某剧情我们也可以强行达成同时加入……特别要提醒的是，フリーレ、龙骑士以及完全恢复记忆的ダーク，加入后无论用任何方法使得他们离队的话，都无法让他们再次加入。由于有剧情要某些同伴强制加入或者需要队伍中有空位，选择同伴时也要事先考虑到这点。至于诗人，加入后进入任意村子的酒吧他就会离队，一般也只是需要用他的武器固有技时才让他临时入队。而龙骑士还有一些特别的地方，例如固定装备、固有技以及每回合自动使用复活术等等，有兴趣的话不妨让他加入一试。

选择同伴需要注意一些相关数据，例如同伴的初始BP、BP增加量、LP、资质甚至可获知的场所等等，当然更多的还是看各人喜好，比如某些人喜好全女性同伴之类的……

①初始BP：开始战斗时可使用的BP，是最大BP的一定比例，范围为20%～60%。例如同样是50的最大BP，ジャミル开始就用25点BP可用，クローディア就只有可怜的10点……本数值各人是固定的，游戏中也不会变更。
②BP增加量：战斗中每回合BP回复的量，随着最大BP的增加而上升，不过最大BP到50后就不会再变化了。最大BP为50时BP回复量为3～7，同样这数值也是越高也好。本数值也是各人固定的，不过主人公完成剧情51“妖精の森”后可以增加1。
③LP：生命值，受到超过现有HP的攻击伤害时−1，如果该攻击是连携的，那么减少的LP量为连携数。LP为0时该同伴自动脱离队伍，如果主角LP为0则会GAME OVER。本数值各人固定，不过主人公完成剧情51“妖精の森”后可以增加2，而每次在冥府复活人都会减少1。
④资质：可直观理解为擅长的技，效果为有资质的该技LV3升到LV4时所需的宝石量只有通常750的一半，也就是只需375。二周目开始可选主人公的初期职业，而此时所选的职业所包含的技能都会变成有资质的。
⑤可获知的场所：这项实际只是8个主人公才有，也就是加入后可在地图上出现的场所。在本作中，由于点移动系统的存在，场所尽量早知道是比较好的，因此建议在初期让所有能加入的同伴都加入过，之后再让他们离开也没有什么关系。

未加入的同伴的能力（腕力、器用之类的）同样会随着游戏时间的推移而提升，感觉加入过的同伴能力提升更为明显，因此可以在初期就让能够加入的同伴加入一次。不过虽然他们的能力会提升，但新加入的话在技能和悟得技方面会比较少，由于本作中并无技的极意系统，每个人的技都需要自己去悟得，因此同伴还是相对固定对战斗比较有利。下面我们就来给出全部同伴的相关情报，对于临时剧情加入的同伴（例如テオドール、赤魔道士）以及初期才出现的佣兵（LP低，无名字，情节等级10以上就不会再出现），由于几乎没有什么人会去让他们作为主力，也不会对剧情有影响，这里就不给出他们的数据了。

主角

アルベルト

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～15	16～24	25～49	50～
12	30%	+2	+3	+4	+5	+6

初期职业：边境警备兵
资质：细剑、长剑、盾、サーチ
加入地点：イスマス城、クリスタルシティ和アルツール的酒吧
加入时获知的场所：クリスタルシティ、アルツール、イスマス

アイシャ

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～15	16～24	25～49	50～
10	30%	+2	+3	+4	+5	+6

初期职业：药草摘み
资质：土术法
加入地点：南エスタミル、タルミッタ、ウエストエンド的酒吧
加入时获知的场所：ガレサステップ

グレイ

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
11	40%	+2	+3	+4	+5

初期职业：剑士
资质：细剑、长剑、两手大剑、サーチ、交涉
加入地点：メルビル、アルツール、ゴールドマイン的酒吧
加入时获知的场所：北エスタミル、ノースポイント、ウソ、ジェルトン、クリスタルシティ、アルツール、イスマス、ヨービル、メルビル、ゴールドマイン、ブルエーレ

クローディア

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～15	16～19	20～24	25～49	50～
17	20%	+2	+3	+4	+5	+6	+7

初期职业：森の番人
资质：土术法、弓
加入地点：メルビル、アルツール、ゴールドマイン的酒吧
加入时获知的场所：メルビル、ゴールドマイン、迷いの森

ジャミル

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
12	50%	+2	+3	+4	+5

初期职业：シティシーフ
资质：细剑、サーチ
加入地点：アルツール、ヨービル、ブルエーレ、タルミッタ的酒吧
加入时获知的场所：南エスタミル、北エスタミル

シフ

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
12	40%	+2	+3	+4	+5

初期职业：バルハル战士
资质：片手斧、两手大剑、隐密、交涉
加入地点：クリスタルシティ、アルツール的酒吧
加入时获知的场所：ミルザブール、オイゲンシュタット、クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、雪原、ガトの村

ホーク

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
14	50%	+2	+3	+4	+5

初期职业：海贼
资质：细剑、片手斧、水术、サーチ、隐密
加入地点：ウソ的酒吧
加入时获知的场所：ゴドンゴ、ノースポイント

バーバラ

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～15	16～24	25～49	50～
12	40%	+2	+3	+4	+5	+6

初期职业：旅芸人
资质：长剑、体术
加入地点：ウエストエンド、タルミッタ、南エスタミル、北エスタ ミル、タルミッタ、クリスタルシティ、ウソ、ノースポイント的酒吧
加入时获知的场所：エストエンド、タルミッタ、南エスタミル、北エスタミル、タルミッタ、クリスタルシティ、ウソ、ノースポイント、ニューロード

其他同伴

エルマン

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
18	30%	+2	+3	+4	+5

初期职业：旅商
资质：无
加入地点：ウエストエンド的酒吧
补充：ウエストエンド被ジュエルビースト破坏后就无法加入，想让他加入同伴的话记得尽早

海贼シルバー

LP	初期BP	最大BP 23～24	25～49	50～
7	40%	+2	+3	+4

初期职业：龙人
资质：大型剑、两手大剑、刀、气术、火术、幻术、交涉、操作
加入地点：パイレーツコースト的酒吧
补充：完成剧情48“海贼シルバーの财宝”后才会出现。

ガラハド

LP	初期BP	最大BP 12～24	25～49	50～
18	40%	+2	+3	+4

初期职业：ローザリア重装兵
资质：长剑、棍棒、冲枪、盾、气术
加入地点：ローザリア的ミルザ神殿
补充：除了通常在ミルザ神殿加入外，在剧情43“アイスソード”中，队伍不满4人和他对话，选择说明事情，这样也可以让他加入。注意这也有几种情况他是不会加入的，一是物品栏是99个满的，二是三柱神的恩宠在200以上，三是之前没有加入过。

吟游诗人

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
16	40%	+2	+3	+4	+5

初期职业：诗人
资质：细剑、长剑、弓、魔术、光术、サーチ
加入地点：各地的酒吧
补充：听歌后有一定几率加入，加入后前往任何酒吧后自动离开。

ゲラ＝ハ

LP	初期BP	最大BP 12～24	25～49	50～
16	30%	+2	+3	+4

初期职业：ゲッコの战士
资质：两手斧、冲枪、体术
加入地点：ノースポイント的酒吧
补充：无

ジャン

LP	初期BP	最大BP 12～24	25～49	50～
12	50%	+2	+3	+4

初期职业：帝国正骑士
资质：细剑、大型剑、两手斧、盾、光术、サーチ、操作
加入地点：メルビル的エリザベス宫殿的近卫兵詰め所
补充：无

ダーク

LP	初期BP	最大BP 114～24	25～49	50～
10	30%	+3	+4	+5

初期职业：アサシン
资质：小型剑、幻术法、暗术法、隐密、交涉
加入地点：南エスタミル外的所有村子
补充：满足条件才会在二周目出现，具体条件可参考剧情53“俺は、谁だ…”。记忆完全觉醒后再次加入的情况也不同，同样参考剧情53的补充说明。

ダウド

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～15	16～24	25～49	50～
17	20%	+2	+3	+4	+5	+6

初期职业：－
资质：无
加入地点：南エスタミル奴隶商人的房间
补充：ジャミル篇作为初期同伴。

ディアナ

LP	初期BP	最大BP 114～24	25～49	50～
11	30%	+3	+4	+5

初期职业：ローザリア轻骑兵
资质：小型剑、打枪、弓、气术、发掘
加入地点：ゴトンゴ和ウェイブ
补充：アルベルト在队伍中时不会出现

ナイトハルト

LP	初期BP	最大BP 22～24	25～49	50～
10	40%	+2	+3	+4

初期职业：ローザリア轻骑兵
资质：小型剑、打枪、弓、气术、发掘
加入地点：クリスタルシティ的谒见之间
补充：完成剧情9“水のアクアマリン”后才可让他加入，无论用任何方法离队后都会在谒见之间自动重现。

パトリック

LP	初期BP	最大BP 13～24	25～49	50～
12	50%	+2	+3	+4

初期职业：－
资质：无
加入地点：メルビル的パトリック家中
补充：完成剧情13“ゴールドマイン袭击事件”后才能让他加入。

ファラ

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
16	40%	+2	+3	+4	+5

初期职业：－
资质：无
加入地点：南エスタミル的ファラ家中
补充：剧情30“ウハンジの秘密”救出她，且在剧情34“暗杀者ギルド”中在ファラ家中目睹她母亲发狂的情节，之后对话可让她加入。

フリーレ

LP	初期BP	最大BP 22～24	25～49	50～
8	40%	+2	+3	+4

初期职业：城塞骑士
资质：大型剑、盾、操作、交涉、两手大剑、长剑、打枪
加入地点：冻った城
补充：剧情25“冻りついた城”和她战斗时队伍在4人以下，战斗胜利后可以选择“仲间……”让她加入，离队后就不会再次加入。

ミリアム

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
13	30%	+2	+3	+4	+5

初期职业：－
资质：无
加入地点：北エスタミル的酒吧
补充：无

ラファエル

LP	初期BP	最大BP 10～11	12～24	25～49	50～
10	30%	+2	+3	+4	+5

初期职业：－
资质：无
加入地点：オイゲンシュタット的谒见之间
补充：剧情28“テオドール乱心”完成后可以让他加入，不过从ミルザブール乘船的话就会离开队伍。

龙骑士

LP	初期BP	最大BP 20～24	25～49	50～
5	40%	+2	+3	+4

初期职业：龙人
资质：交涉、操作、幻、大型剑、两手大剑、刀、气术、火术
加入地点：龙の庭
补充：剧情29“传说の龙骑士”中队伍4人以下，帮助他打败赤魔道士后可以加入，离队后就不会再次加入。

我希望悟得所有的技！

悟得技系统是“《SAGA》系列”的标志之一，突然闪亮的灯泡也是很多玩家乐此不疲的动力。本作中由于武器的大量细分，虽然有些相同的技，但技的总数也随之提升不少。悟出所有的技是SAGA玩家比较常见的追求之一，而这也是有一定难度的。那么影响技的悟得的要素有哪些呢？

①敌人的等级，敌人不够强的话根本就不可能悟出最高的LV5的技，这是影响悟得的最重要的因素。
②想悟得的技的等级，技分为1～5级，级别越高就越难悟得。
③使用的武器的技能等级，越高越容易悟得。
④使用的技，“《SAGA》系列”悟技向来都有派生的设定，也就是说使用某技在战斗中会比较容易悟得相应的派生技，例如用无音杀悟得三龙旋、用瞬速の矢悟得连射等等。不过和系列的一些作品不同，本作中并没有强制派生的设定，所有的技都可以用基本技攻击来悟得，当然一般来说会比派生悟得的几率要低不少。
⑤武器的模式，选用和想闪的技同样的模式的话，闪的几率会稍微高一点。



由于LV1～3的技在四天王以及LV8～9的敌人处可用普通攻击轻松悟得，它们的派生相关情报这里就不列了，以下只列出LV4～5的所有技的派生元，也就是说可以用哪些技来派生出它们。下面的列表是按照武器来分的，虽然有些高级技是多种武器共有的，不过派生用的技并不完全相同，悟得的难度也有区别，因此仍然各自独立列出。以下表格中技名前有★标志的是用该技攻击比较容易悟得，可多留心这些。

体术

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	稲妻キック		泷登り、回し蹴り
	4	ジャック・ハマー	STUN	スープレックス、空气投げ、シャインインパクト、四方投げ
	5	罗刹掌	即死	－
ディフェンス	4	サブミッション	腕力下降	スープレックス、四方投げ
	4	シャインインパクト	知力下降	スピアー、ジャック・ハマー、スープレックス
	5	明王九印		★パンチアウト
トリック	4	三角蹴り		稲妻キック、泷登り、闪光魔术
	4	无音杀	即死	流体拳
	5	三龙旋		★无音杀

弓技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	プラズマショット		力矢、スプラッシュアロー、瞬速の矢、ザップショット、むささびシュート
	4	瞬速の矢		★プラズマショット、力矢、むささびシュート、连射、狙い射ち、クイックチェッカー
	5	ザップショット		★むささびシュート、力矢、スプラッシュアロー、プラズマショット、狙い射ち
	5	连射	可支援	★瞬速の矢、スリービート、でたらめ矢
ディフェンス	4	スパローショット	昆虫系特效	力矢、スプラッシュアロー、むささびシュート、プラズマショット、狙い射ち、サイドワインダー、フェニクスアロー
	5	フェニクスアロー	HP吸收	力矢、ザップショット、むささびシュート、狙い射ち、サイドワインダー、スパローショット
トリック	4	影矢	即死	影缝い、瞬速の矢、狙い射ち、连射、むささびシュート、プラズマショット
	5	ミリオンダラー	可支援	アローレイン、スリービート、でたらめ矢、连射、むささびシュート、スプラッシュアロー

细剑技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	电光石火		★ハヤブサ斩り、カットイン、冲突剑
	4	三星冲		かすみ二段
	5	サザンクロス	不死系特效	★三星冲
ディフェンス	4	共震剑		ハヤブサ斩り、かすみ二段
	4	剑闪		电光石火
	5	スクリューードライバー	女性特效	返し突き
トリック	4	乱れ突き		しびれ突き、电光石火、三星冲、ハヤブサ斩り
	4	ファイナルレター	即死	金のトロイメライ
	5	变幻自在		电光石火、ハヤブサ斩り、かすみ二段、小转

小型剑技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	电光石火		★ハヤブサ斩り、カットイン、冲突剑
	4	三星冲		かすみ二段
ディフェンス	4	共震剑		★八つ裂き、ハヤブサ斩り、かすみ二段
	4	剑闪		电光石火、なぎ拂い
	4	ブラッドスパルタン		★かすみ二段、ハヤブサ斩り、金のトロイメライ
	5	心形剑	精神下降	ハヤブサ斩り
トリック	4	乱れ突き		电光石火、三星冲、ハヤブサ斩り
	4	ファイナルレター	即死	なぎ拂い、金のトロイメライ
	5	变幻自在		电光石火、ハヤブサ斩り、かすみ二段、小转

长剑技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	5	マルチウェイ		十字斩り、八つ裂き、かすみ二段、一人时间差
ディフェンス	4	共震剑		★八つ裂き、ハヤブサ斩り、かすみ二段
	4	剑闪		なぎ拂い
	4	ブラッドスパルタン		★かすみ二段、ハヤブサ斩り、十字斩り
	5	心形剑	精神下降	ハヤブサ斩り
	5	不动剑		★心形剑
トリック	4	乱れ突き		ハヤブサ斩り
	4	スイッチバック		なぎ拂い、カットイン、拂い拔け

大型剑技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	かぶと割り		スイングダウン
	4	光の腕		–
	4	天狗走り		スイングダウン、拂い拔け、龙尾返し
	5	アッパースマッシュ		スイングダウン、拂い拔け、龙尾返し、旋回击、强击
ディフェンス	4	共震剑		スイングダウン、强击
	5	不动剑		スイングダウン、强击
	5	拂车剑		★天狗走り、スイッチバック、拂い拔け、龙尾返し、十字斩り、合わせ打ち
トリック	4	旋回击		★スイングダウン、拂い拔け、龙尾返し、アッパースマッシュ
	4	スイッチバック		スイングダウン、拂い拔け、龙尾返し
	5	V-インパクト		かぶと割り、アッパースマッシュ、十字斩り、强击、スイングダウン、クロスブレイク

曲刀技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	5	マルチウェイ		かかと切り、八つ裂き、かすみ二段、一人时间差
ディフェンス	4	ブラッドスパルタン		★かすみ二段
	5	心形剑	精神下降	–
トリック	4	旋回击		一人时间差、なぎ拂い、かかと切り、狗盗剑
	5	デッドリースピン		一人时间差、ブレードロール、かかと切り
	5	变幻自在		かすみ二段、狗盗剑、旋回击

片手斧技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	フライ・バイ		ホークブレード
	5	かめごうら割り	防御下降、龟特效	骨砕き
	5	高速ナブラ		★旋回击、一人时间差、骨砕き、夜叉横断、车轮击
ディフェンス	4	次元断	即死	大木断、かかと切り
	4	夜叉横断		一人时间差、车轮击
トリック	4	旋回击		一人时间差、かかと切り
	4	スイッチバック		★大木断、かかと切り、ブレードロール
	5	デッドリースピン		一人时间差、ブレードロール、かかと切り、スイッチバック

棍棒技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	かぶと割り		骨砕き
	4	天狗走り		どら鸣らし、スイッチバック、痛打、アクセルターン、はじき打ち
	4	削岩击		★骨砕き、どら鸣らし、天狗走り、ハードヒット、なぎ拂い、旋回击、かぶと割り、ハイパーハンマー
	5	かめごうら割り	防御下降、龟特效	★かぶと割り、痛打、骨砕き
ディフェンス	5	ウォーターームーン	LP攻击	痛打、骨砕き、はじき打ち
	5	グランドスラム	スネア	★土龙击、骨砕き、どら鸣らし、强击
トリック	4	旋回击		★ハイパーハンマー、★アクセルターン、ハードヒット、なぎ拂い
	4	スイッチバック		★アクセルターン、なぎ拂い、ハイパーハンマー、痛打
	4	アクセルターン		★ハイパーハンマー、どら鸣らし、スイッチバック、痛打、旋回击、はじき打ち

双手大剑技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	秘踏みの太刀	LP攻击、水栖系特效	木の叶落とし
	4	天狗走り		スイッチバック、アクセルターン、拂い拔け、龙尾返し
	5	ヴァンダライズ		★强击、アッパースマッシュ、木の叶落とし、V-インパクト
	5	アッパースマッシュ		★アクセルターン、スイッチバック、拂い拔け、龙尾返し、强击
ディフェンス	4	木の叶落とし		龙尾返し、秘踏みの太刀、合わせ打ち
	5	拂车剑		★天狗走り、★木の叶落とし、龙尾返し、合わせ打ち、スイッチバック、拂い拔け、十字斩り
トリック	4	スイッチバック		★アクセルターン、龙尾返し、拂い拔け、スイングダウン
	4	アクセルターン		龙尾返し、拂い拔け、スイッチバック、アッパースマッシュ
	5	V-インパクト		アッパースマッシュ、十字斩り、强击、スイングダウン、クロスブレイク

刀技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	秘踏みの太刀	LP攻击、水栖特效	★かすみ二段、かぶと割り、逆风の太刀、光の腕、木の叶落とし
	4	逆风の太刀	素早下降	拂い拔け、龙尾返し、木の叶落とし、合わせ打ち、切り返し
	4	天狗走り		スイッチバック、拂い拔け、龙尾返し、逆风の太刀
	4	かぶと割り		骨砕き、木の叶落とし、秘踏みの太刀
	4	光の腕		变则多段突き
ディフェンス	4	木の叶落とし		かすみ二段、逆风の太刀、龙尾返し、秘踏みの太刀、合わせ打ち
	5	拂车剑		★天狗走り、★逆风の太刀、★木の叶落とし、龙尾返し、合わせ打ち、スイッチバック、拂い拔け、十字斩り
	5	心形剑	精神下降	★木の叶落とし、★合わせ打ち、逆风の太刀、秘踏みの太刀
トリック	4	スイッチバック		逆风の太刀、龙尾返し、拂い拔け
	5	月影の太刀		★逆风の太刀、★秘踏みの太刀

双手斧技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	富岳八景		强击、クロスブレイク、アッパースマッシュ、かかと切り、V−インパクト、スイングダウン
	5	アッパースマッシュ		★アクセルターン、スイッチバック、强击、旋回击、ハイパーハンマー、ハードヒット
ディフェンス	4	次元断	即死	大木断、かかと切り、アクセルターン、ハイパーハンマー
	5	グランドスラム	スネア	★土龙击、强击、スイングダウン
トリック	4	旋回击		★スイングダウン、★ハイパーハンマー、★アクセルターン、かかと切り、アッパースマッシュ、ハードヒット
	4	スイッチバック		★大木断、★スイングダウン、ハイパーハンマー、かかと切り、ブレードロール、スイングダウン
	4	アクセルターン		★ハイパーハンマー、かかと切り、スイッチバック、アッパースマッシュ、旋回击
	5	デッドリースピン		ハイパーハンマー、アクセルターン、かかと切り、スイッチバック、ブレードロール
	5	V−インパクト		アッパースマッシュ、强击、クロスブレイク、スイングダウン

杖技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	かぶと割り		骨碎き、木の叶落とし
	4	电光石火		痛打、拂い抜け、木の叶落とし
ディフェンス	4	木の叶落とし		痛打、龙尾返し、合わせ打ち
	5	ウォーター ムーン	LP攻击	痛打、骨碎き、はじき打ち、合わせ打ち、木の叶落とし
トリック	5	乱调子		痛打、はじき打ち
	5	からすとうさぎ	气绝	★返し突き、★木の叶落とし、痛打

打枪技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	双龙破		二段突き、十方
	4	天狗走り		痛打、スイッチバック、スカッシュ、はじき打ち、チャージ
	5	无双三段		スイッチバック、双龙破、はじき打ち
ディフェンス	4	ブラッドスパルタン		はじき打ち
	4	万物一空		十方
	4	活杀兽神冲	器用下降	★スカッシュ
	5	ウォーター ムーン	LP攻击	痛打、はじき打ち
トリック	4	スイッチバック		痛打、チャージ、スカッシュ、ハイパーハンマー
	4	スカッシュ		二段突き、活杀兽神冲、チャージ、脑削り、草伏せ
	5	乱调子		痛打、はじき打ち、脑削り、十方

冲枪技

模式	RANK	名称	追加效果	派生元
アタック	4	双龙破		二段突き、变则多段突き、光の腕
	4	光の腕		スカッシュ、螺旋突き、二段突き、变则多段突き、双龙破、活杀兽神冲、エイミング、ジャベリン、脑削り
	5	石碎无尽	岩特效	★变则多段突き、★乱れ突き、★十方、二段突き、双龙破、スカッシュ
ディフェンス	4	活杀兽神冲	器用下降	★スカッシュ、螺旋突き、光の腕、エイミング、ジャベリン
	5	独妙点穴	LP攻击	★活杀兽神冲、螺旋突き、十方、エイミング
トリック	4	乱れ突き		变则多段突き、双龙破、十方、スカッシュ
	4	スカッシュ		二段突き、活杀兽神冲、チャージ、脑削り、草伏せ、エイミング、ジャベリン、变则多段突き、光の腕、螺旋突き
	5	流星冲	麻痹	ジャベリン、エイミング、光の腕、活杀兽神冲、スカッシュ

了解了技的派生之后又多出了其他麻烦之处，不少派生元的技都是要消费EP的，长期战斗非常不利，对于那些补强的武器更是如此。此外强力的技BP的消费也相当可观。那么有没有减少BP、EP和LP消费的方法呢？其实也是有不少的。

BP的计算方法相当简单，也就是技（术）的基础BP值－对应的技能等级，例如拂车剑的的基础BP值是11，如果该武器的技能等级为5（例如刀LV5）的话就只需6点BP了。另外职业为森の番人的话，消费的BP会随机减少。

EP和LP的消费计算就要相对复杂一点了，这里有两个值，也就是EP（LP）的阶段和须消费的EP（LP）。

具体情况如下：

EP（LP）阶段	体术外的技的消费	体术和术的LP消费
22	24	6
21	22	
20	20	
19	18	
18	16	
17	14	
16	12	
15	10	5
14	8	
13	7	4
12	6	
11	5	3
10	4	
9	4	2
8	3	
7	3	1
6	2	
5	2	
4	1	
3	1	1（50%的概率不消费）
2	1（50%的概率不消费）	
1	1（75%的概率不消费）	0
0以下	0	

用术具使用术时按技来计算消费，同时阶段上升2。作为特例，使用圣杯来用水术的话，除了愈しの水外其他术阶段上升4。减少EP和LP消费的方法就是降低使用该技的EP（LP）阶段，具体方法有如下几种，可综合使用。

①强度补正，实际EP（LP）阶段要减去所用武器的强度补正

②使用的技和术对应的技能是否在LV1以上，是则减少2。

③职业是否包含所使用的技（术）的技能，是则减少2×（职业等级−1）。

④技使用时是否已经悟得过20以上的技，是则减少2；术则是看是否习得10种以上的术，是则减少2。

⑤职业是否为传说职业，是则减少2。

注意，②～⑤累计减少量最多为10，因此在后期无须执着于传说职业。例如使用刀技，同样LV5的武艺家和武斗家消费的EP是一样的，而前者还会增加无足和加击的发动几率。由于习得的技超过20可以降低技的EP（LP）阶段，因此在初期悟技的时候可有意悟得多种武器的技，特别推荐弓技和体术，因为它们不会和其他武器技重复。此外职业为细工师会有98～99.9%的几率使得实际消费的EP（LP）减少1，可善加利用，特别是没有其他方法减少消费的圣杯的固有技。

由于②～⑤累计减少量最多为10，而一般消费最高的技阶段在14，因此要想无消耗地使用这些技，就要尽量加强武器的强度补正。虽然这会带来攻击性能的下降，不过总的说来还是值得的。

另外是不是觉得有些战斗中出现过的技在技表中没有呢？其实这是因为这些技是其他技发动无足、加击后的新技，例如无足小转、天地二段、月影三花仙等等。发动无足加击的因素是该技能的等级，越高越容易发动，而其中无足对装备重量比较敏感，较轻的话会容易发动。职业选择武术家的话，会增加无足和加击的发动几率。

至于无足和加击的作用，其实还是很多方面的。无足一般是针对移动类的攻击技，无足发动后基本威力约为2倍，同时命中率会有明显提升，名称多是在原技名前添加无足二字；加击发动会让基本威力提升约为原来的3倍，命中同样会有提升，同时名称有明显改变。除了威力加强之外，无足和加击发动会带有全部的连携属性，这对于连携的发动以及威力都有很明显的正面影响。还有极少的技可以发动无足・加击，此时又称为奥义，具体情况如下：

技名	无足后技名	发动的频率	技名	加击后的技名	发动的频率
流体拳	无足流体拳	4	けさ斩り	疾风けさ斩り	3
闪光魔术	无足闪光魔术	2	サブミッション	クリティカル	2
スピアー	高速スピアー	4	スピアー	ジャック・ハマーEX	3
冲突剑	无足冲突剑	4	炼气	炼气掌	4
カットイン	ペネトレイト	3	カットイン	カットイン・クロス	3
圆舞剑	云身圆舞剑	2	かすみ二段	かすみ青眼崩し	8
小转	无足小转	2	ハヤブサ斩り	ハヤブサ返し	8
拂い抜け	无拍子	3	クロスブレイク	グランドクロス	3
狗盗剑	无足狗盗剑	2	かぶと割り	天地二段	2
スイッチバック	フラッシュバック	2	スイングダウン	ゼットソード	4
天狗走り	无足天狗舞	2	ブレードロール	ブロードロールエコー	2
拂车剑	云身拂车剑	2	デミルーン	デミルーンエコー	6
旋回击	无足旋回击	3	フライ・バイ	スカイドライブ	2
龙尾返し	无足龙尾返し	2	高速ナブラ	シヴァ・トライアングル	2
かかと切り	无足かかと切り	3	トマホーク	ヨーヨー	3
夜叉横断	无足夜叉横断	2	どら鸣らし	どら连打	6
痛打	无足痛打	4	二段突き	三段突き	6
はじき打ち	无足はじき打ち	2	草伏せ	高波返し	5
ハイパーハンマー	サイレントハンマー	3	石碎无尽	石碎无尽点穴	2
アクセルターン	サイレントターン	4	流星冲	下り飞龙	3
チャージ	クールランニング	4	连射	针千本	3
月影の太刀	雪足月影	2	月影の太刀	月影三花仙	2
无双三段	雪足无双三段	3	无双三段	无双三段SBC	2
秘踏みの太刀	无足一刀两断	2			
逆风の太刀	雪足逆风の太刀	2			
乱调子	无足乱调子	2			

可发动奥义的技极少，游戏中只有三个，分别是カットイン（ライトニングレイド）、月影の太刀（乱れ雪月花）和无双三段（天衣无缝）。奥义的威力强化得更加明显，但是发动几率极低，一百回里面约可以发动1～3次……另外要补充说明的是，无足、加击等威力强化的比例不是一定的，而是各自技有不同的设定，有些是相当明显的。例如月影の太刀，它的基本威力只有区区20，和LV5的究级技身分大不相称，但是发动无足、加击和奥义之后，威力就飞跃上升到88、132和231！

LV4～5的技中，全体攻击技只有拂车剑和ミリオンダラー，这也是游戏中威力最强的全体攻击技，前者还能通过发动无足来提升威力。不过比起这些后期才能大肆使用的技来说，一般进行全体攻击我们更多的采用合成术，前期是吹雪（吹雪＋时间冻结，附加素早下降），后期则可换为ギャラクシィ（コズミックタイド＋弓力倍增）。后者威力虽强，但是过多的BP消费和不能参与连携是缺点，而前者甚至还可以发动支援。顺便说一下，刀技以个人经验是最容易全部悟得的，拂车剑、月影の太刀也相当强力，威力高的刀在游戏中也可以获得不少，可作为攻击主力之一。至于刀的缺点，那就是既无法发动盾来回避，也无法为自己或他人格挡。

了解了高等级技的派生后，我们就要去找合适的悟技对象了，也就是强力的敌人。本作中悟得技一般分为3个阶段，在前期和中期，以在四天王之炎の帝王フレイムタイラント处悟得比较合适，它的闪度有35，LV3以下的技可轻松悟得，LV4的技有耐心的话也可闪出。通过完成剧情6“勇气の证”我们可以一开始就触发剧情42“トマエ火山のモンスター”和剧情43“アイスソード”，由于有快捷通道，之后来这里和フレイムタイラント战斗还是比较方便的。挑选它的理由除了强度外，还因为全灭后不会GAME OVER，而且它只会单体攻击，对于LP的消耗比较容易控制。情节等级14后可开始剧情18“矿山袭击”，在这里和ゴールドドラゴン战斗悟技也是比较常用的方法，战斗的时候记得站侧面后先制。相对而言这样要跑的路会少一点，不过ゴールドドラゴン的闪度只有30。

情节等级20之后，也就是可以开始三据点的剧情时，普通敌人中开始出现LV9的强敌，其中有不少闪度甚至在40以上，此时就可以开始悟得LV5的究级技了。去冥府找死神闪技也是一个办法，但是路途遥远，不是太方便。

情节等级到了22，队伍的能力也有一定强度的话，普通敌人中也会偶尔遇到LV10的强敌，而我们可以去挑战游戏中闪度最高（48）的敌人イフリートA了。这是LV10的魔族，注意并不是剧情28“テオドール乱心”的BOSS，而是最强的魔族杂兵。实际战斗中遇到LV10的敌人是相当少的，不过，在コンスタンツ的机关处，如果移动错误的话就会和魔族的敌人强制战斗，在这里会有一定几率遇上イフリートA。需要提醒的是，它经常会和数个LV8～9的敌人同时出现，战斗还是有相当难度的，全体攻击的火の鸟更是不可不防。此外，这是强制战斗，无法逃跑的，经常会出现悟得好几个究级技却全灭的情景……

下面就来给出全部LV9～10敌人的相关情报，另外还有高闪度的特殊敌人，注意多周目后敌人HP会增加。由于高等级的敌人多会使用全体攻击，所以战斗时也要多加小心，尽量不要进行CHAIN战斗，以便在危急时可以逃走。练技比较推荐的普通敌人是LV9的水栖系化石鱼、爬虫类リザードロード、不定系冰晶兽以及魔族系デーモンコマンド，由于LV10的敌人很难遇到，而这几个LV9的敌人闪度都在40以上，足够悟出全部的究级技了。需要提醒的是冰晶兽和デーモンコマンド的全体攻击都很强力，而化石鱼和リザードロード则并无全体攻击，但是后者HP较少。补充一句，即使满足悟技的全部条件，敌人够强，也用了派生技等等，但是LV5的究级技悟得几率仍然只有百分之几，因此一定要有耐心。

最高等级的普通敌人

种族	等级	名称	闪度	HP	LP	掉落物品
兽人系	9	ゴブリンセージ	41	2628	1	灵木の杖、导士のローブ
	10	オーガロード	45	7355	7	(矿石)、怪力手袋
兽系	9	ゲリュオン	40	5572	3	魔兽の牙、魔兽の皮、冥界毒爪
	10	石兽	46	7050	2	陨铁、奇岩兽の外皮、黑の石铠
植物系	9	冥府人参	38	2786	1	青い草、粘糸、(矿石)
	10	巨人树	43	10575	3	青い草、树精结晶、藤娘
有翼系	9	ペギーストライカー	40	3342	2	毛皮、ペギークリスタル
	10	バジリスク	44	5084	3	(矿石)、奇岩兽の外皮
昆虫系	9	ライノクロウラー	39	3054	1	粘糸、钢糸、甲兽のカラ
	10	バガークイーン	46	9533	1	甲兽のカラ、强化翼片、ブロードアクス
水栖系	9	化石鱼	40	6853	1	フィッシュフック、怪鱼の石鳞
	10	ディープテンタクラー	44	16473	8	粘糸、怪鱼の石鳞、精灵银プレート
爬虫类	8	玄龙	37	7018	9	甲兽のカラ、奇岩兽の外皮、水镜の盾
	9	リザードロード	41	3544	1	スマートガード、スコーピオン、エスピオナージュ
	10	アビサルマローダ	46	9016	4	魔兽の皮、怪鱼の石鳞、ヒドラレザー
魔族系	9	デーモンコマンド	42	4287	3	邪眼の魔除け、ダーククリスタル
	10	イフリート（A）	48	9574	3	エレメンタルコア、冥界毒爪、フラショナル
不死系	9	ソードスレイブ	36	3544	1	骨のお守り、罗刹の刚剑、スカルマンティス
	10	スペクター	42	4908	1	アストラルコート、アビスクリスタル
不定系	9	冰晶兽	43	5179	3	エレメンタルコア、奇岩兽の外皮
	10	スライム(紫)	40	4801	4	(矿石)

高闪度的特殊敌人

名称	闪度	HP	LP	出现地点	掉落物品
ジュエルビースト(*)	45	30000	10	フロンティア各村	ジュエルリング
デス	40	46000	13	冥府	－
サルーイン	40	30000	31	最终迷宫	－
シェラハ	45	42000	9	暗の宫殿	－
幸运の魔女	45	8138	2	炼狱777阶、王冠魔族	漆黑の魔道衣、ビルキース
イフリート(B)	41	9574	4	情节“テオドール乱心”的BOSS	エレメンタルコア、冥界毒爪

*非睡眠状态。处于睡眠状态时闪度为10，HP也会减少。

我想体验所有的情节！

无须强制完成，剧情相对独立，这同样是“《SAGA》系列”的特色，像本作中就可以光是战斗，什么剧情都不去完成，直到可以从诗人处得知三据点后直接去打最终BOSS。当然，追求完美是玩家的夙愿，下面我们就来谈谈如何在一次游戏中完成尽量多的情节。之所以说尽量多而不是全部，那是因为游戏中存在着强制的二择情形，例如ダーク和アルドラ谁的记忆完全觉醒、四天王的生态系调整和乘取等。

要想达到目标，首先要了解情节是何时开始和结束的。这里面涉及到几个游戏中无法直接看到的数据，也就是等级点、情节等级和神的恩宠值。等级点是决定情节等级和战斗等级的数据，每个主人公开始的数据并不一致，具体如下：

主角	初期等级点	主角	初期等级点
アルベルト	25	クローディア	175
ジャミル	100	アイシャ	0
ホーク	175	シフ	150
グレイ	100	バーバラ	150

而提升等级点的方法就是战斗，随着对手强度的不同，每战胜利后获得的等级点在1～54之间。注意以下情形是不会增加等级点的。



①战斗失利
②在战斗中逃走
③使用物品交涉
④主人公是バーバラ时使用马车轧死敌人

随着等级点的提升，情节等级也会跟着上升，共分为0～22级。而每个剧情都有它发生和结束的情节等级，例如剧情27“コンスタンツ诱拐”，其情节等级是9～17，也就是说情节等级到9时可以开始进行该剧情，到18后该剧情就无法发生或无法解决了（已经开始的话）。情节等级最高是22，之后不会再变化，因此情节等级是0～22的实际上也就是并无时间限制。由于绝大多数情节的完成都需要战斗，为了避免情节等级的过快提升而错过其他剧情，一般来说我们初期只去完成有限制的剧情，而且还要尽量避免战斗。各剧情所需的情节等级在后面会有详细说明，由于这是隐藏数据，游戏中无法直接查看，因此要通过义勇军处增加的说明来判断目前所处的情节等级，具体如下：

等级	等级点	义勇军
0	0～88	多项基本帮助
1	88～178	基本的なことを教えて(ワールドマップ)
2	179～267	もっとお金がほしい
3	268～357	ジュエルってどうしたらもらえるの?
4	358～447	术や技をガンガン使いたい
5	448～536	崖の向こうの宝箱が取れない
6	537～626	－
7	627～715	スタン・ショック・スネアの秘密
8	716～805	ショップレベルの秘密
9	806～895	药草や矿石の秘密
10	896～984	クラスの秘密
11	985～1074	と盾の秘密
12	1075～1163	モードの秘密
13	1164～1253	锻冶の秘密2
14	1254～1343	调合の秘密2
15	1344～1432	术合成の秘密
16	1433～1522	不意打ちの秘密
17	1523～1611	ステルスと忍び足の秘密
18	1612～1701	交涉の秘密
19	1702～1791	锻冶の秘密3
20	1792～1880	最後の秘密
21	1881～1970	－
22	1971～2304	－

需要注意的是情节等级6以及21～22在义勇军处并无提示，前者可通过剧情6“盗まれたニンフ像”的发生来加以判断；情节等级22则可通过剧情24“冻结湖の妖精”的发生来加以判断；至于21就没有什么判别的方法了，好在这也关系不大。下面来列举一些有完成时情节等级限制的，也就是说情节等级并非N～22的，要考虑好时机尽快完成。

序号	剧情名	情节等级
36	开拓村の诱拐事件	0～2
11	宿屋の娘	0～4
12	变死事件发生	0～4
3	ゴールドマイン袭击事件	3～5
30	ウハンジの秘密	0～5
26	骑士团の夸りにかけて	3～7
47	皇帝の奇病	9～13
9	アクアマリン探索	11～15
27	コンスタンツ诱拐	9～17
10	魔の岛	9～18
22	バルハルモンスター	0～21

这其中比较有难度的是皇帝の奇病，时期短、战斗多，涉及的剧情较杂，在之前要先进行剧情46“古文书”。此外アクアマリン探索也要注意时段，不过此剧情完成后就会失去命运之石アクアマリン，换来ナイトハルト的可加入，如何取舍还需要玩家自己做出选择。而ナイトハルト还关系到龙骑士等其他情节的变化，可留意后面的剧情补充。此外为了最后三据点出现时比较方便，触发剧情43“アイスソード”之后就不要去完成它，同时让ガラハド加入过队伍。


なんということだ。メルビルの町が…

还要特别提醒的是上面没有列入的剧情52“不幸を呼ぶ女”，在情节等级13之前不要忘记和シェリル对话5次，否则可能三周目都完成不了本剧情哦！另外剧情2“ソウルドレイン”的完成需要有情节等级的提升，不要等到了22再去进行这一剧情。

情节等级20之后的挑战就在于让オールドキャッスル、最终试炼和冥府三据点同时出现，而且都可以完成。等级20之后和诗人对话即可获知三据点之一，而具体是哪个则是看下面的条件：

①エロール的恩宠在200以上，则为最终试炼
②三柱神之一的恩宠在200以上，且エロール的恩宠不满200，则为冥府
③以上两者均不满足，也就是エロール和三柱神的恩宠都不满200，则为オールドキャッスル

注意只是和上面所说的4神的恩宠值有关，其他的如海神ウコム等的恩宠是不会影响三据点的选择的。由于恩宠值在游戏中是隐藏数值，无法直接查看，因此一般是到这里对话后确认目前情况，再来考虑以后的行动。特别提醒，在三据点没有完全出现且完成最终试炼之前，绝对不要在任何据点获知破坏神的场所，这样会造成其他据点出现不了以及最终试炼无法进行。此外篇幅有限，这里只好将恩宠的详细情报割爱，只保留本剧情最需要的。

A.提示的是オールドキャッスル

这是一周目最常见的情况，也是相对而言最好处理的情况。获知オールドキャッスル之后，先去进行剧情43“アイスソード”，选择杀掉ガラハド（之前让他加入，此时队伍满5人后和他对话），拿到冰剑后先去火山完成这一剧情。注意ガラハド第一回合会使用全体攻击的吹雪，一般是全员使用最速始动技（例如电光石火、瞬速の矢、光の腕等）干掉他。杀掉ガラハド会使得破坏神的恩宠+100，如果之前他加入过则是+200，一下就可达到冥府出现的条件。由于对话后诗人提示冥府之后，去火山见フレイムタイラント的话，前往冥府的优先度高于剧情冰剑和种族调整，因此一般是先完成这两个剧情再和诗人对话出现冥府。

至于要最终试炼出现就更简单了，因为エロール的恩宠值上升是很简单的，只要在メルビル的エロール神殿购买光术即可。需要购买多少金的术和此时的光之神的恩宠有关，各人数据不同，可在购买前存档，购买后和附近酒吧的诗人对话来确定最终试炼是否出现。由于最终试炼的优先度最高，因此要等冥府的对话出现后再来进行。

B.提示的是冥府

这种一般常见于ホーク初期在海上过多抢掠的情形，处理起来比前一个要复杂一点。既然提示的是冥府，说明光之神エロール的恩宠还不足200，只要把三柱神的恩宠降下来就可以出现オールドキャッスル了。要降低恩宠的方法就是发动神の恩宠，而三柱神发动恩宠的条件的是敌人为魔族、不死、赤魔道士以及三柱神自身……

恩宠是在每回合结束后来判断是否发动的，恩宠在200以上才有可能发动，发动的几率是（恩宠÷50）%。在支配地域和特定战斗（BGM和普通战斗不同）都会使得发动几率加倍，同时满足则为4倍。三柱神中，死神デス的支配地域是リガウ岛，暗之女王シェラハ的支配地域是クジャラート，而破坏神サルーイン的支配地域则是ワロン岛、バファル帝国、魔岛以及最终迷宫。注意在支配领域战斗胜利后，有一定几率使得对应神的恩宠上升1。

选择好地域和以及敌人后，可选择状态攻击或者防御+回复来进行长期的战斗，加上一定的耐心，就可以看到神的恩宠的发动了。发动后对应神的恩宠值减少为原值的75%，如果和诗人对话后没有出现新的地点，说明此时恩宠值仍然在200以上，可继续……

直到和诗人对话出现オールドキャッスル后就简单了，剩下就是和前一情况一样提升光之神的恩宠值，使得最终试炼顺利出现。

C.提示的是最终试炼

多周目后比较常见的情况，例如バーバラ的初始エロール恩宠就在150，和シェリル对话拿到ダイアモンド后+50，一下就达到200了……这也是处理起来比较麻烦的情况，首先在对话后要降低光之神的恩宠，方法仍然是发动神の恩宠。光之神エロール的支配地域是ドライランド、バファル帝国以及ローザリア，而恩宠发动的条件则是有LP最大值在8以上的同伴现LP在3以下。要达成这一条件很简单，我们可以利用在逃跑时会减少LP值这一我个人非常不满的设定。（笑）

发动光神的恩宠之后，恩宠值降低为之前的87.5%，同样如果之前恩宠值过高的话，需要多次发动神之恩宠。如果降到200以下后出现的新地点是オールドキャッスル，则同样夺冰剑去冥府；如果出现的是冥府，则参照B项降低三柱神的恩宠以便让オールドキャッスル出现。

三据点出现后并不是说我们的任务就此结束了，还需要注意完成三据点情节的先后次序。由于巨人の里需要向长老打听破坏神的场所之后才能使用这里的设施，而这会造成最终试炼无法进行。所以一般是先完成最终试炼，然后去巨人の里对话后自由使用设施，再去冥府向死神打听破坏神的场所，这样三个决战破坏神的情节就都可以同时出现了。注意最终试炼需要打倒全部12个BOSS才能完成并离开，虽然和BOSS的战斗全灭并不会造成GAME OVER，但是LP的损耗还是相当麻烦的，要在队伍有相当实力并且做好充分准备后再来这里。

此外还有两个特殊剧情，就是至少要二周目才能开始的剧情53“俺は、谁だ…”和至少要三周目才能解决的剧情52“不幸を呼ぶ女”，这也是本作多周目的动力之一，详细情形在后面的该剧情补充说明里面会有比较完整的解说。关于多周目的变化，下面来大致总结一下：

①开始游戏可选择的职业增加，所有之前周目中有同伴选择过的职业都可以选择，选择后能力值以及资质等会随之变化。
②敌人的HP增加。
③王冠敌人出现
④达成条件后可出现四天王乘取的分支
⑤达成条件后可开始剧情53“俺は、谁だ…”，之前周目打开过炼狱之门后可无条件去炼狱。
⑥前周目剧情52“不幸を呼ぶ女”的进行度继承
⑦在最终迷宫的命运の石の间，，可把获得的命运之石献祭给破坏神
⑧技能可单独修炼。
⑨玩家的名字和性别、通关的主人公和总共通关的回数、OPTION的设定、商店和药局的等级、情节获得宝石的次数、CHAIN的上限等会全部继承。战斗中闪等解说则不会再出现。
⑩满足条件可观看特殊片头“邪神の文样”。

以上⑩的发生的条件有两个，一是要求之前周目曾经用アルベルト通关，二是之前周目曾经前往崩坏后的イスマス城的ルドルフ的房间查看过他的日记。满足条件后新周目在正常的片头之前会插入ナイトハルト探索邪神文字的剧情。注意本剧情在片头优先度高于剧情53“俺は、谁だ…”，发生后会无法进行剧情53，除非此时主人公选择アイシャ。

要想在三周目体验以上提到的全部剧情，可一周目选择アルベルト，通关并查看日记，同时满足剧情53“俺は、谁だ…”的发生条件。二周目选择アイシャ，可收ダーク之外还可以在前往ウン后看到邪神文字的剧情，同时本周目让アルドラ的记忆完全觉醒；三周目完成剧情52“不幸を呼ぶ女”，同时让ダーク的记忆完全觉醒。不过这也并不算是看到过全部剧情，因为所有主人公通关后还会有全部主人公聚集在一起的数分钟剧情……

由于本作杂志的攻略都做得比较详细，关于各剧情的具体完成方法这里就不多说了，下面按地域来针对各剧情补充一些特别和容易忽略的地方。对于一般攻略少有提及的四天王乘取、ジュエルビースト、俺は、谁だ…、不幸を呼ぶ女等则写得较为详细，相信对准备重新开始游戏的玩家有所帮助。

地域别剧情补完

ドライランド

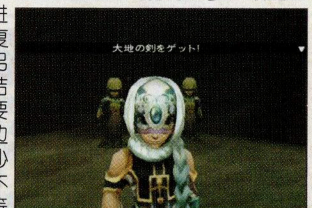
剧情1.タラール族消失

情节等级：7～22

补充：情节等级6以下时タラール族の村的各项设施还可以使用，此时需要提醒的是去把马骑走，否则到情节等级7以后这里就是什么都没有了，没马的话长长的ニューロード会麻烦一些。另外，タラール族の村的商店里面有素材强化翼片出售，金钱不太紧张的话建议买2～3个备用，因为之后要买的话，就得完成剧情19“メルビル袭击计画”后去パイレーツコースト购买，比较麻烦而且至少要在情节等级9以后了。

开始本剧情需要让アイシャ在队伍中，在情节等级7以上时即可开始这一剧情，注意如果アイシャ是主角的话，需要去ニザム的帐篷再确认一次，之后才能顺利完成本情节。情节开始后去见スカーブ山的タイニィフェザー，可以获知タラール族向沙漠移动的情报，不过这并不是必须步骤。

在カクラム砂漠底下找到ニザム，对话后剧情解决，当然アイシャ要在队伍中，此时可以去ニーサ的神殿获得命运之石土属性的トパーズ。注意选择拿走之前先选祈祷，这样的话获得的宝石数量会增加，而且ニーサ的恩宠也会加得更多。取走トパーズ之后再进神殿，可以回复圣杯的EP。另外剧情24“冻结湖の妖精”也要在神殿外的湖边完成，由于从沙漠到这里距离不短，我经常是等到剧情24“冻结湖の妖精”开始后在来的，避免前期来因为可能的战斗较多而不易控制情节进展。



拿到トパーズ离开时，遇到ジェフティメス对话，选择“サルーインを阻止する”后可获得大地の剑。之后和这里的其他人对话后可以让他们走开，以便取得他们身后的宝箱和矿石。

剧情2.ソウルドレイン

情节等级：10～22

补充：这一剧情相对简单，但是有一个地方需要注意，那就是从ウソ的祭典到得知有人在遗迹死亡，这期间是要有情节等级上升才会发生的，因此虽然是10～22，但不要等到22才去开始这一情节，这样会完成不了的。追放ソウルドレイン后回ウソ和诗人对话，获得宝石的同时会增加エロール和死神デス的恩宠值，如果处于情节等级20后想让三据点同时出现的时段，可先不进行这次对话，等都出来后再去和诗人对话。

ローザリア

剧情3.イスマス东のモンスター

情节等级：0～22

补充：アルベルト的专有情节。

剧情4.陷落！イスマス城

情节等级：0～22

补充：アルベルト的专有情节，完成剧情3后发生。

剧情5.ミイラ商人

情节等级：0～22

补充：相对简单的剧情，注意ジャミル要完成剧情30“ウハンジの秘密”之后才能进行。此外，初期获得ミイラ商人的报酬后情节并未结束，依此在クリスタルシティ→ウソ→ノースポイント→ゴドンゴ→ウェイプ可遇到叫卖ミイラ的商人。这段情节可在获得报酬后尽快进行，因为我遇到过后期在各处都找不到ミイラ商人的情况。和ウェイプ的ミイラ商人对话后乘船去メルビル会发生情节，此时救出的乘客数量（共4人）会影响之后连续战斗时出现的敌人数量。和狮子王战斗无论输赢都不会GAME OVER，可体验一下不同的后续发展。



另外要提醒的是，这一剧情可以用来做一些违反常规的事，例如完成最终试炼后还让诗人出现和加入之类的（初期获得报酬后诗人会强制出现），建议一直留着不要进行以备后用。

剧情6.勇气の证

情节等级：0～22

补充：这也是初期的剧情，获得情报后如果去见曾经入手勇气の证的ナイトハルト的话，可以获得スカーブ山的地图。这并非必须情节，而且弊大于利，不建议进行这一步。要完成本情节，地图技能クライミング是必须的，而且要LV2以上。剧情完成后接受タイニィフェザー的依赖，可马上引发剧情45“トマエ火山のモンスター”，这样就可以前往火山，这也是初期我们常用的方法。此外获得タイニィフェザーの羽根的作用不大，倒是可以卖不少钱，建议卖掉。

剧情7.火神防御轮

情节等级：0～22

补充：四天王的连环剧情之一，除了正统的从フレイムタイラント处获得火神防御轮，也可以从巨人の里购买。

剧情8.モンスターを増やせ！（兽）

情节等级：0～22

补充：四天王的后续剧情，接受依赖后不断打倒排名在兽系前面的其他种族敌人和天敌，保留兽系的食物种族，这生态的情报可以从帝国图书馆获得。注意这里的怪物数量是ローザリア全境的，遇到本地没有的怪物，例如水栖系比兽系高就得去クリスタルレイク的洞窟去杀鱼了。CHAIN战斗对于减少各系敌人数量很有效，另外由于这系列任务都需要大量的战斗，所以一般是等到后期才来完成的。剧情解决后获得翼の枪，可用来召唤タイニィフェザー。

此外，从二周目开始本剧情会增加分支。如果之前的周目曾经完成过本剧情，那么在本周目开始本剧情且还未解决，那么情节等级18以上去见タイニィフェザー，就会发生四天王乘取事件之一，需要和イノーマスウィング战斗，胜利后获得战利品エピックヒーロー，注意本剧情也随之未决终了。

“モンスターを増やせ”系列剧情四天王都有，完成方式以及乘取分支都是类似的，乘取后的敌人HP是原来的2倍，攻击方式则差不多，之后的类似剧情我们就只会略提一下。

剧情9.水のアクアマリン

情节等级：11～15

补充：这一剧情是比较短暂的，而且要注意的是完成后就会失去这一命运之石，因此有时候我们也会拿到水のアクアマリン后就不去见ナイトハルト。不过不完成这一剧情的话，ナイトハルト就无法加入。另外入手水のアクアマリン是可以在触发这一剧情之前完成的，但是不要等到情节等级16以上再去，这样在洞窟D的深处既无BOSS也没有了水のアクアマリン。顺便说一下，此剧情的BOSS还是有些强的，可利用状态和即死攻击（例如影矢、次元断等）轻松获胜。由于是否见过ナイトハルト会影响剧情29“传说の龙骑士”的分支，如果选择了命运之石而放弃ナイトハルト的话，那建议就不要触发这一剧情，直接拿到水のアクアマリン就好了。先行入手水のアクアマリン再去见ナイトハルト的话，此剧情不会登录，但是同样会交出水のアクアマリン以及获得报酬，当然之后也可以让ナイトハルト加入。

剧情10.魔の岛

情节等级：9～18

补充：这也是比较麻烦的剧情，原因在于先要完成剧情47“皇帝の奇病”之后去エロール神殿和ソフィア对话才会开始，而“皇帝の奇病”这一剧情是中期最麻烦的。魔の岛只能去一次，去前记得选择地图技能ワナ解除、カギ开け、ジャンプLV1，以免错过宝箱。另外情节等级19以上时去魔の岛的话，BOSS见面就逃了，魔のエメラルド也从此无法入手。顺便说一下，这BOSS战斗时会不断叫出杂兵当盾牌，需要先用全体攻击清除杂兵，再全力进攻BOSS；等他再叫出杂兵后循环，胜利后即可获得魔のエメラルド。

バファル帝国

剧情11.宿屋の娘
剧情12.变死事件发生

情节等级：0～4

补充：这是属于最早发生的剧情，一般是两个同时解决，所以这里也放在一起。剧情11“宿屋の娘”完成后去1阶的宿屋，除了可以获得1000金和宝石外，还可以免费在高级房间住宿一晚。

剧情13.ゴールドマイン袭击事件

情节等级：3～5

补充：打倒盗贼和海贼获得的盗品也可以高价卖出，不过这样的话本剧情就是未决终了，当然之后パトリック也无法加入。

剧情14.ルーイの护卫

情节等级：6～22

补充：本情节相当简单，实际算是剧情49“盗まれたニンフ像”的一部分。如果主人公是アルベルト，那么会因为之前在船上看到过类似物品而有一些对话。此外，本剧情不能在剧情18“矿山袭击”进行中发生。

剧情15.ネビルの依赖

情节等级：6～22

补充：早期可获得较多金的剧情之一，从地下脱出后不要忘记再去モニカ家拿取报酬。另外，本剧情解决后剧情16“オウルの呼び声”可无视情节等级马上发生。

剧情16.オウルの呼び声

情节等级：8～22

补充：没有战斗的简单剧情，可获得两件不错的装备。需要クローディア在队伍中，在宿屋住宿一晚才会发生。注意此时选择“と一绪に行く”以外都会未决终了。顺便说一下，迷の森是无限循环的，也没有地图指示，不过去オウル那里也并不难，只要进入迷の森后遇到岔路全部选择左转即可。如果已经开始剧情51“妖精の森”的话，还可以在途中发现有木の精灵珠的宝箱。

剧情17.迷いの蝶

情节等级：7～22

补充：同样是没有战斗的简单剧情，在迷の森跟着蝴蝶走即可。

剧情18.矿山袭击

情节等级：14～22

补充：这个剧情经常因为我们要留着练级而不去解决……此处要打倒10处固定敌人才可完成，如果途中回ゴールドマイン的话敌人不会变化，但是如果离开ゴールドマイン去别的地方，那么再回来的话之前打过的固定敌人又都复活了。由于和此处的固定敌人战斗时即使全灭也不会GAME OVER，所以我们经常会在第二个敌人ゴールドドラゴン处练级，如果打倒它的话会获得纯金，可出售换钱。此处也有几处要注意的，首先这里的ゴールドドラゴン并不会掉龙鳞剑，其次是侧面对它开始战斗可以先制，这样它发吹雪之类的全体技次数会少得多，可以长期战斗。另外矿山里面还有不少未逃出的矿夫，每救出一个报酬会追加500金，救出全部的15个则会获得15000金，加上基础报酬15000金，一共可以获得30000金，这是游戏中获得金最多的剧情了。

剧情19.メルビル袭击计画

情节等级：14～22

补充：这一剧情在剧情47“皇帝の奇病”完成后可无视情节等级马上开始，此外有两种触发方式，一种是去地下道的海贼のアジト打倒海贼，然后去警备队通报，之后在宿屋里休息即可触发；另一种是情节等级16以上前往メルビル可强制触发。注意只有去警备队通报才可以在本情节完成后从海贼のアジト前往パイレーツコースト，推荐选择前者。

如果主人公是ホーク的话，打倒船长ブッチャー后会有追击情节，胜利后本剧情解决，同时获得オキナスのバンダナ。主人公非ホーク且已经完成剧情12“变死事件发生”的话，完成本剧情后可在地下的迷の神殿和ミニオン・ワィル战斗。另外本剧情中进入宫殿后可找到共6个宝箱，其中鬼眼刀和フランシスカ还是不错的。

剧情20.疾风の靴

情节等级：0～22

补充：四天王的连环剧情之一，同样有从タイニィフェザー处获得或者从巨人の里购入两种解决方法。顺便说一下，グレートピット区域较大，不过从高原进入后，一直从外部走，不要进入洞穴，可较简洁快速地到达アディリス所在的最深处。

剧情21.モンスターを増やせ！（昆虫）

情节等级：0～22

补充：前一剧情完成后即可触发，同样遇到鱼类等本地域没有的敌人要去メルビル的地下道削减它们的数量。乘取后的敌人是キルリス，打倒后可获得デストロイヤー。另外解决本剧情后再次去见アディリス，会看到诗人也在这里，还会演奏系列的名曲“泪を拭いて”（《Sa·Ga2 秘宝传说》）。



バルハラント

剧情22.バルハルモンスター

情节等级：0～21

补充：这个剧情是全部剧情中惟一一个可以多次发生的，不过要情节等级每上升1才可以再发生一次，也就是说最多能发生个20来次……第一次触发时需要シフ在队伍中，之后就不必了。注意，アルベルト作为主角时本情节不会发生，从诗人处获知三据点情报或剧情25“冻りついた城”开始后也不会再发生。

此外，本剧情涉及到的南の洞窟随着情节等级的上升有3段变化，第三段阶需要打倒4处固定敌人救出4只小猪，然后才能在它们撞击深处的石柱后调查，转移到中间的小岛上救出最后一只小

猪。小岛的固定敌人有ペギーバロン和ペギーバロネス，除了王冠敌人外就只有这里才能遇到它们，打倒它们有一定几率掉下特殊素材———————，其效果是补强后的武器去掉补强标志，可以在宿屋回复EP。战斗时记得获得，此外战斗胜利后可搜索到宝箱，里面是灵花の首饰り。

剧情23.モンスター扫讨

情节等级：0～22

补充：只有シフ和アルベルト才可进行的专有剧情。

剧情24.冻结湖の妖精

情节等级：22

补充：惟一一个情节等级22才开始的剧情，由于情节等级20之后义勇军处就没有提示，所以这一情节也经常成为我们判断是否达到情节等级22的标志。此外，如果剧情25“冻りついた城”开始后，本剧情可无视情节等级开始。

剧情25.冻りついた城

情节等级：0～22

补充：开始本情节有两个方法，一是完成剧情24“冻结湖の妖精”或者拒绝妖精的依赖；二是在冥府和デス对话时选择过复活。打倒フリーレ+ドレイク时如果队伍不满5人，可选择“仲间……”让她加入，注意她是只能入队一次的，如果离队或者LP为0等情况，就再无法找到她。至于入口处的赤魔道士，想试试邪术和暗术的可以让他加入看看，不过离开城后他就会自动离开队伍。

骑士团领

剧情26.骑士团の夸りにかけて

情节等级：3～7

补充：如果主人公是シフ或アルベルト，那么本剧情在等级0～2时就可以开始。参加会议以及前往砦迹后，和テオドール对话选择“一绪に战う”，队伍成员1～3人的话可以让テオドール和ラファエル临时加入。注意如果他们没有加入的话，本剧情完成后获得的金和宝石都会减少。此外如果根本没选过“一绪に战う”这项的话，之后的剧情27“コンスタンツ诱拐”会完成不了。

砦迹是个练级的好地点，此处有些会坏的地方实际可以用方向键慢慢走过去。本剧情完成后还可以在深处遇到看守宝物的固定敌人，不过也就シルバーマスク值得一提，初期可以无视。此外此处还要按○□△×键来解开谜题，敌人则是比较强力的サイクロプス+四属性结晶体。

剧情27.コンスタンツ诱拐

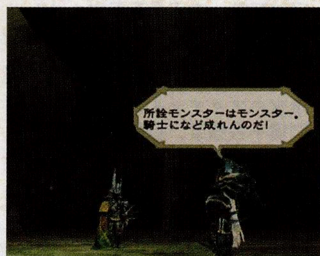
情节等级：9～17

补充：在バイゼルハイムへ的フラーマの塔，和フラーマ对话时选择“それが自分の运命だったのか！”，之后就可以开启塔内的宝箱。宝箱共有3个，里面的东西分别是炎のロッド、メイジスタッフ、スカーレットローブ，都还是不错的装备。

剧情28.テオドール乱心

情节等级：18～22

补充：邪教の废墟里可以和固定敌人レッドドラゴン交战，胜利后有一定几率掉下龙枪マリストリク。此外如果胜利后不继续去救出テオドール，而是离开废墟之后再来，会发现红龙又在那里……另外如果获知废墟地点后前去オイゲンシュタット城，在ラファエルの部屋和コンスタンツ再次对话后带她同行，那么第一次辨认テオドール错误的话她会帮忙辨认。没有带她的话则可以根据房间中间石像的朝向来判断。本剧情需要在打倒假テオドール（イフリートB）后，和フラーマ对话获得命运之石ルビー后才算解决。本剧情完成后再去ラファエルの部屋和コンスタンツ对话可获得防具お守り，附加气绝和即死耐性。



剧情29.传说の龙骑士

情节等级：18～22

补充：本剧情需要在完成剧情28“テオドール乱心”后才会发生，悟得龙阵后虽然剧情解决，不过还有几个分支。首先，如果见过ナイトハルト而且他此时不在队伍中，那么之后会发生ナイトハルト抢夺武具杀死龙骑士的强制战斗，这场战斗输则会GAME OVER……注意アイシャ的初始剧情就算见过ナイトハルト的。其次，如果主角是シフ，之后和龙骑士对话，打倒シルバードラゴン后龙の眼强化。还有就是本情节完成后，队伍不满5人再来这里，可以帮助龙骑士打倒ミニオン・ワイル，胜利后获得武神の铠和宝石。龙骑士加入后也是不能离队的，否则就无法再次加入。至于获得的武神の铠，如果主角是アルベルト的话，装备后游戏中的外观会发生变化。

クジャラート

剧情30.ウハンジの秘密

情节等级：0～5

补充：主角是ジャミル的话，情节等级为0～22，不过一般还是尽早解决的。ウハンジ的护卫打倒后，一般选择“许してあげない”，如果打倒他后去北エスタミル的アムト神殿附近会有士兵追击。本剧情完成前记得去南エスタミル的ファラ家和她母亲对话，这样剧情完成后在这里可获得宝石作为报酬。

剧情31.水龙の神殿

情节等级：10～22

补充：本剧情完成有打倒水龙和接受并完成它的依赖两种方法，当然我们一般是选择后者的。打倒水龙的话会掉下水镜の盾，但是之后的剧情33“モンスターを增やせ！（水栖）”就不会出现了。

剧情32.あまぐもの腕轮

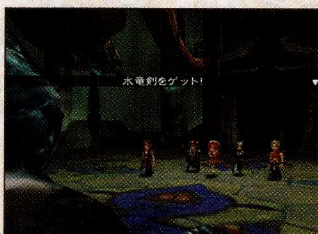
情节等级：10～22

补充：四天王的连环剧情之一，同样有从アディリス处获得或者从巨人の里购入两种解决方法。

剧情33.モンスターを增やせ！（水栖）

情节等级：10～22

补充：前一剧情完成后即可触发，同样遇到本地域没有的敌人要去暗杀者ギルド削减它们的数量。完成本情节后会获知ジュエルビースト的情报，可以去挑战ジュエルビースト。乘取后的敌人是浊龙，打倒后可获得ロードオブカオス。



剧情34.暗杀者ギルド

情节等级：12～22

补充：主角是ジャミル的话，要先完成剧情30“ウハンジの秘密”，此外接受依赖后推荐去南エスタミル的ファラ家，见过她母亲发狂的情节之后，除了获知暗杀者ギルド的场所外，之后还可以让ファラ加入，她的声优可是雪野五月哦！完成本情节后可以获知ジュエルビースト的情报，此外如果完成本剧情之前ダーク的器用在50以上，那么他离开后会干掉本处的BOSS，这样本剧情就只能是未决终了了。

フロンティア

剧情35.幻のアメジスト

情节等级：0～22

补充：算是最简单的剧情吧……主角是バーバラ的话，去ウエストエンド的酒吧，和诗人对话后跳个舞就可以获得命运之石幻のアメジスト，不过之后各地的诗人暂时不会出现；主角是其他人的话，让バーバラ加入即可完成本剧情。本剧情完成后妖精の森会在各地出现，可开始妖精の森的情节。

剧情36.开拓村の诱拐事件

情节等级：0～2

补充：很容易错过的初期情节，依次打倒1～2阶的固定敌人可延迟ジュエルビースト的觉醒。

剧情37.サオキの魔物

情节等级：4～22

补充：也是初期的情节之一，虽然是4～22，但是ジュエルビースト觉醒后破坏了サオキ开拓村的话，本剧情就开始不了，因此还是尽早解决较好。和前一剧情同样，依次打倒1～3阶的固定敌人可延迟ジュエルビースト的觉醒。

剧情38.ヴァンパイアの复活

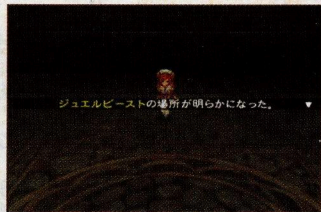
情节等级：10～22

补充：由于ジュエルビースト觉醒后会破坏ウエストエンド，因此要尽早和酒吧里的人对话获知ヴァンパイアの洞窟的场所。没有获得圣杯的话，输给吸血鬼也不会GAME OVER，由于吸血鬼是和四天王同级的闪度，因此也可以利用这点来练级，不过相对而言并不算方便。和前一剧情一样，依次打倒1～4阶的固定敌人可延迟ジュエルビースト的觉醒。

剧情39.ジュエルビースト

情节等级：10～22

补充：这一剧情并非主线，一般介绍不多，因此在这里说得较为详细。让ジュエルビースト场所出现的方法有二，也就是前面介绍过的完成剧情33“モンスターを增やせ！（水栖）”后从水龙处得知，以及完成剧情34“暗杀者ギルド”后从ストライフ处得知。注意如果ジュエルビースト已经觉醒（情节等级16以上，完成之前三个剧情可延迟），后者是获知不了场所的，而要在传闻中登录也只有前者。



获知ジュエルビースト地点之后即可前去，记得装备地图技能ジャンプ和クライミング。调查四个柱子，和ラミア+腐龙×4战斗，胜利后前往第二层和固定敌人石化兽×4+コカトリス×2战斗，在最深处可找到ジュエルビースト。如果在它觉醒之前来这里，可趁它睡眠的时机打倒它，此时它的HP只有平常的2/3左右。如果它已经醒了，或者来得更晚时，它会依次破坏两个开拓村以及ウエストエンド，当然之后这些地方的设施就完全无法使用了。

完全觉醒的ジュエルビースト是相当强力的敌人，它不仅所有异常状态、LP攻击、即死攻击都无效，还对所有属性的术有耐性。这是因为破坏神也类似制造了10块命运之石，体内有了这些的ジュ

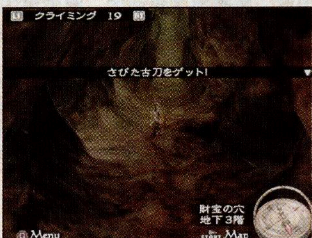
エルビースト变得所有术耐性，同时也难以控制。ジュエルビースト最强的技是全体攻击的ジュエルブラスター，一下全灭也是很平常的事情。不过这招同时拥有火焰、冷气、电气、能量属性，而且可以用盾来回避，所以装备アースガード、水镜の盾、龙鳞の盾等有魔法回避效果的盾，可一定几率回避这招，避免重复。具体战术各人有各人的打法，这里就不多说了，像我一周目突然遇到这家伙，就是靠合成术クイックタイム硬是不让它发ジュエルブラスター而获胜的。战斗胜利后可获得ジュエルリング，不过这东西可在商店中买到，也不是啥稀罕物。

リガウ岛

剧情40.草原の财宝

情节等级：0～22

补充：本剧情实际最大的财宝就是在财宝洞穴拣到的古刀了，而随着战斗等级的提升，此处的BOSS也会变强。另外恐龙洞穴获得的恐龙蛋可以卖掉换钱或者在战斗中召唤恐龙，注意持有恐龙蛋时恐龙的移动速度会大幅提升。



剧情41.刀の声

情节等级：0～22

补充：グレイ的限定情节，其他主人公虽然可以获得古刀并强化到+7，但是不会变成鬼神刀。获得鬼神刀并装备后，グレイ的外观也会发生相应的变化。

剧情42.トマエ火山のモンスター

情节等级：10～22

补充：剧情7"火神防御轮"开始后可无视情节等级触发本剧情，另外这也是少有的没有任何金和宝石报酬的任务，就把这の帝王开放快速通道当作报酬吧！顺便说一句，トマエ火山是个挖矿石的好地方，来这里别忘记装备矿石搜索、矿石采掘和跳跃的地图技能。

剧情43.アイスソード

情节等级：0～22

补充：四天王的连环剧情之一，要全部完成一般也是从完成这个任务开始的。冰之剑的入手方法有3，比较常用的让拿着冰剑的ガラハド加入或者干掉他，另外也可以从商店里面买到的。这需要一点小技巧，首先要在金小于20000时前往アルツール的武器店，这时就不会提示冰剑已经卖出，而是可以购入的状况。钱不够不要紧，卖些身上的东西就是，一般这样做之前先将金调整到18000～19999左右，一般卖物后可轻松达到20000以上。

剧情44.モンスターを増やせ！（植物）

情节等级：0～22

补充：前一剧情完成后即可触发，同样遇到本地域没有的敌人要去草原削减它们的数量。乘取后的敌人是フレイムタイラント，打倒后可获得コスモエッグ，此外还可以前往冥府。

ワロン岛

剧情45.ゲッコ族

情节等级：0～22

补充：最初的剧情之一，虽然并无情节等级限制，不过因为关系到其他情节，一般也是最早完成的剧情之一。

剧情46.古文书

情节等级：0～22

补充：完成前一剧情后即可触发本剧情，注意和ゲッコ族对话时要是ホーク在队伍中，那么就只能花10000金从ゲッコ族手中购买……另外虽然情节等级要求是0～22，但是由于エリスのシンボル需要情节等级9以上才可获得，所以本剧情完成的最少情节等级也是9。

剧情47.皇帝の奇病

情节等级：9～13

补充：中期最麻烦的剧情，情节等级区间相当少，关联剧情多，强制战斗也有不少。到情节等级9后马上完成前一剧情46"古文书"，接下来前往二つの月の神殿，乘船后从右边的洞窟A进去可很快到达。神殿前和ワイル的强制战斗有一定难度，可考虑削减他的INT。神殿内部打倒特定系敌人可使得对应的地板调查后可以变动，地下1～4阶要打倒的敌人依次是不定、昆虫、爬虫和不死系。有多个该系的敌人的话，代表有多处可移动的地板。中期最好不要过多的战斗，宝箱可等以后再来拿。剧情完成后的报酬建议选择武器，这是游戏中最强的细剑，也只有这一种入手方法。本剧情完成后可开始剧情10"魔の岛"以及剧情19"メルビル袭击计画"。

剧情48.海贼シルバーの财宝

情节等级：0～22

补充：剧情45"ゲッコ族"完成后即可从ゲッコ族口中得知海贼シルバー的财宝的情报，和族长对话可获得地图，不过如果知道地方的话可不拿地图或者扔掉，否则在ジャングル到一个地方就问一次是否看地图还是很麻烦的……另外シルバー的洞窟必须要有地图技能仕挂けサーチ才能前进，打倒シルバードラゴン后低几率掉下龙枪ケレンドロウズ，不要错过。胜利后可以去取命运之石オパール，之后可以去パイレーツコースト的酒吧让海贼シルバー加入，而她加入时说的话也很有趣。

多地点事件

剧情49.盗まれたニンフ像

情节等级：6～22

补充：由于义勇军处缺少情节等级6时的提示，所以本事件也就承担这一功能。在沿海的村子遇到マリーン并接受do依赖后，剧情14"ルーイの护卫"开始，解决后才可继续完成本事件。



剧情50.ウコムの海底神殿

情节等级：17～22

补充：需要完成前一剧情才可发生。海底神殿只能去一次，去之前做好准备。另外此处宝箱位置随机，但是宝箱内部的物品是固定的，其中ウコムの鉾（固有技是强力的全体技神雷）和ブルーエルフ一定不要错过，其他几个指环大可以卖掉换钱。神殿中有些会掉下的洞，需要留心，不过拿到命运之石后回来倒是可以利用这些洞来快速返回。



剧情51.妖精の森

情节等级：0～22

补充：妖精の森需要完成剧情35"幻のアメジスト"或者在剧情5"ミイラ商人"中被狮子王打败后才会出现。和深处的妖精对话后去看台座，第二次来这里可以看到台座发光，这样之后4个精灵珠才会在各地出现，金の精灵珠则需要收集全其他4个后和深处的妖精对话后获得。精灵珠的具体位置如下：

木の精灵珠	迷いの森
火の精灵珠	トマエ火山地下4阶
土の精灵珠	グレートピット地下5阶
水の精灵珠	水龙の神殿地下3阶，需要地图技能ジャンプ

在台座上全部放置后精灵王出现，主人公的最大LP+2，BP回复+1，此外获得妖精王の冠。

剧情52.不幸を呼ぶ女

情节等级：2～22

补充：这一剧情要完全解决至少需要3周目，这里较详细地解说一次。首先在情节等级2的时候在各地酒吧中遇到被围着的シェリル，对话后开始本剧情。之后再去上次遇到シェリル的酒吧，和老板对话得知シェリル已经离开了。前面所说的各地酒吧共有12个，具体为ウエストエンド、タルミッタ、南エスタミル、アルツール、ゴールドマイン、ジェルトン、ミルザブール、ウェイブ、バイゼルハイム、ヨービル、ノースポイント、北エスタミル。



接下来要情节等级到3，可以在上述12个酒吧之一再次遇到她，之后情节等级每上升2可和シェリル对话一次，对话3次后第4次开始是叙说悲伤的话，也就是类似于8个主人公的人的悲伤事件。也就是说，在シェリル离开酒吧后一共要和她对话11次，加上最早的酒吧，一共要在12个地方和她对话。注意每次对话都会换一个酒吧，而对话过的酒吧她不会再出现。说起来还是比较简单的，但是她在酒吧出现的情节等级只是3～11，也就是说，后来的11次对话每周目只能完成5次，至少需要三周目才能继续进行后面的情节……要想完成本情节，首先要每周目注意情节等级的增加及时对话，其次为了避免满地去找，可将已经对话过的酒吧记录下来。

对话12次之后会发生ワイル抢夺シェリル手上的光のダイアモンド的事件，而这也是命运之石其中之一。此处和ワイル的战斗无论输赢后果都没有分别，除下光のダイアモンド的シェリル觉醒为暗の女王シェラハ，而主人公则会获得光のダイアモンド。シェラハ觉醒之后前去エスタミル地下道中的迷之神殿，这里已经变成了シェラハ神殿，和神官对话后离开。

剧情等级19以上再来シェラハ神殿，和神官对话后可前往暗の宫殿，在最深处和シェラハ交战。作为三柱神中魔力最强的一个，她的实力甚至不亚于最终BOSS，而睡眠、魅惑等状态攻击更是非常麻烦，这注定是一场艰苦的战斗。胜利之后本剧情宣告解决，之后周目在酒吧和シェリル对话即可获得光のダイアモンド而开始本剧情。

剧情53.俺は、谁だ…

情节等级：0～22

补充：这也是要详细解说的剧情之一，而且至少要二周目才能开始。具体条件为之前周目满足以下三项。

①完成剧情34"暗杀者ギルド"。

②前往冥府和デス对话过。

③和ワイル战斗过，他出现在剧情19"メルビル袭击计画"、剧情47"皇帝の奇病"、剧情52"不幸を呼ぶ女"。

这样在之后的周目开始时，通常开场之前会插入ダーク挑战假死复活之技和ワイル去冥府见死神的剧情，进入游戏



后可在南エスタミル以外的所有村子遇到ダーク，对话后选择“一绪……”即可让他加入。随着ダーク数值的成长，他的记忆也会逐渐恢复，而这却是混合了两个人的记忆。

能力	达到数值		上升的技能
器用	16	ダーク觉醒的记忆的记忆（1）	－
	22	ダーク的记忆（2）	アサシンLV2
	30	ダーク的记忆（3）	アサシンLV3
	40	ダーク的记忆（4）	アサシンLV4
	50	ダーク的记忆（5）	アサシンLV5
知力	16	アルドラ的记忆（1）	ウィザードLV1
	22	アルドラ的记忆（2）	ウィザードLV2
	30	アルドラ的记忆（3）	ウィザードLV3
	40	アルドラ的记忆（4）	ウィザードLV4

需要注意，达到数值后要去任意村（南エスタミル以外）才会发生觉醒记忆和技能上升的情节。而器用50后ダーク的记忆完全恢复，此时他会离开队伍，要在アサシンギルド的最深处才能见到他，选择“一绪……”后再次加入，アサシン等级上升为5，同时获得最强的曲刀ダーク之剑（在物品栏）。这里有两个注意事项，一是如果剧情34“暗杀者ギルド”还没解决的话，ダーク加入后此事件变为未决终了；二是此次没有让ダーク加入或者加入后离开队伍，那么就没有再次加入的机会了。

相对而言，アルドラ的记忆要完全恢复就要困难一些。首先要知力达到40恢复第四阶段アルドラ的记忆，同时不要让器用到达50。当然，器用到50的话，只去南エスタミル而不去其他村子也是个临时拖延的办法。然后前往冥府去见死神デス，此时可选择炼狱一项，打开炼狱大门。前往炼狱100层后，アルドラ的记忆完全恢复并离开队伍，此时不要忘记捡地上掉下的ウィザードリング。之后回到任意村子（南エスタミル以外）可再见到他，此时名字已经变为アルドラ。对话后选择“一绪……”后再次加入，ウィザード等级上升为5。和ダーク不同，魔道士アルドラ之后离开队伍仍然是随时可以在各地再让她加入的。

这段剧情主要的难点在于炼狱，这是多达1000层的随机迷宫，不过实际当然无须走1000个小迷宫……进入入口后会随机决定前往的层数的后两位数，如果结果≥80的话，那么下一次入口就强制前往下一个百层；如果＜80的话则继续随机后两位数，并加到现有的层数上，再判断是否≥80。

举个实际例子，100层后如果随机到的是185，那么185层通过后就自动前往200层；如果100层后随机到的是170，那么170层通过后继续随，是0～9就循环，是10以上就通过后前往200层。因此要想最快到1000层，只要每次都随80以上就好了。此外要注意部分层数有火柱喷出，正好碰上的话会减LP，由于是长期战斗，出去得从第1层开始，因此要尽量避免遇到，同样BOSS战时也要尽量避免LP的损耗。

此处每百层整数会有固定BOSS要打，难度也有逐步提升，而三位数相同（例如333、666层等）则会有固定敌人需要战斗，具体如下：

固定BOSS		固定敌人	
阶数	敌组合	阶数	敌组合
100F	炼狱ゴブリン	111F	炼狱ゴブリン＋カークリノーラス×4
200F	炼狱龙	222F	炼狱ガニ×3
300F	炼狱鸟	333F	炼狱ドレイク×2
400F	炼狱兽	444F	炼狱蝶×7
500F	炼狱虫	555F	炼狱鸟×1＋石化兽×4
600F	炼狱恐龙	666F	ソウルドレイン
700F	炼狱草	777F	幸运の魔女＋ガーゴイル×4
800F	炼狱魔人	888F	炼狱草×1＋冥府人参×4
900F	炼狱鱼	999F	ゲリュオン×3

炼狱系敌人一般会掉落各种废石，而固定敌人中可关注666层的ソウルドレイン（可掉下アストラルコート）和777层的幸运の魔女（可掉下ピルキース和漆黑の魔道衣）。幸运の魔女的闪度高达45，打的时候也可以顺便闪几个LV5的技，当然要随出777还是有难度的。幸运の魔女除了在这里遇到外，就只能是高等级的王冠魔族才有可能遇到了。

打开炼狱之门后，以后的周目即使没有带ダーク来也可以打开炼狱之门。另外之后的周目仍然可以发生本剧情，但是加入的片头就不会再出现了。至于ダーク和アルドラ选谁这就见仁见智了，一般是两周目各选觉醒一人。最后再补充一点，魔道士アルドラ实际上我们应该称为女魔道士アルドラ，她是千年前ミルザ的同伴，记忆完全觉醒并且打倒最终BOSS时她在队伍中的话，那么在通关画面会有相关的画面……

最终决战

剧情54.オールドキャッスル

情节等级：20～22

补充：这地方挺大，地图在右方进入的最深处房间的宝箱里。前往巨人の里后要和巨人族之长サラキーン对话后才能使用这里的设施，有不少好东西的。不过由于对话后就无法进行最终试炼，所以一般要等完成最终试炼后再来这里。

剧情55.最终试炼

情节等级：20～22

补充：这个剧情说起来很简单，但是开始最终试炼后得打完12个BOSS才能见エロール并回到地上，所以来之前一定要做好充分准备。12个BOSS中有大量闪度40的强力角色，不过战斗时一定要注意LP的消耗情况。此处另一个需要注意的是ゴールドドラゴン会掉下龙鳞剑，不要错过；其他BOSS掉下的物品值得一提的也就算キング・モク掉下的藤娘，此外三个宝箱也不要放过。本剧情完成后诗人不会再出现，不过利用剧情5“ミイラ商人”我们可以违反常规一次。

剧情56.冥府

情节等级：20～22

补充：虽然开始本情节同样需要情节等级在20以上，不过实际上来冥府是可以最初就来的，方法也很简单，把炎之帝王フレイムタイラント干掉就是了……在冥府除了可以向死神デス打听サルーイン的场所外，还有炼狱、复活死去的同伴、获得武器和防具、打倒死神等选项。炼狱之前我们已经详细解说过了，复活死去的同伴是指剧情中死亡过的，例如冰剑剧情中杀死的ガラハド、被ナイトハルト杀死的龙骑士等等。注意复活一人主人公的最大LP就要减少1，此外复活后死神会说冻结城有强力武器，这样剧情24“冻结湖の妖精”就会强制触发。

至于武器和防具，则要用队伍中第二位的同伴性命去交换。由于那两样东西的负面效果太严重，因此一般都是不需要的。想收集的话也有简单方法，那就是利用ナイトハルト无论什么方法离开队伍都会马上在王座重新出现的特点，不死人就拿到这两样东西。死神的闪度有40，不过由于他的LP攻击众多，离回复的村子也很远，在这里悟技并不是太方便。另外，和巨人の里一样，获知サルーイン的场所后最终试炼就无法进行，要注意先后次序。

剧情57.决战！サルーイン

情节等级：20～22

补充：最终迷宫并无地图，不过好在也不算复杂。三个ミニオン可以不去交战，这样在第四阶也不会有人挡路。二周目以后在第四阶可前往运命の石の间，在这里可以把获得的命运之石献祭给破坏神，后果是サルーイン会随之强化，喜欢挑战难度的玩家可以一试……强化的具体情况如下：



数量	能力值的变化	行动回数	“心の暗”的追加效果
0	－	1	全能力值−10
1	HP+1%，全能力值+1		
2	HP+2%，全能力值+2		
3	HP+3%，全能力值+3		
4	HP+4%，全能力值+4		
5	HP+5%，全能力值+5		
6	HP+20%，全能力值+10	1～2	毒、睡眠
7	HP+40%，全能力值+15		毒、睡眠、恶梦、恐怖、诅咒
8	HP+60%，全能力值+20	1～3	
9	HP+80%，全能力值+25		
10	HP90000，全能力值+30	1～4	

上表中能力值的变化是指HP、LP、BP外的其他所有能力值，最高到99，此外破坏神的两个形态都会同时强化。

我要拿全最强的装备！

收集最强的装备也是游戏的乐趣之一，而这也是本文中难度最高的目标……原因我们会在后文详述。强力的装备自然是影响战斗时难度的重要因素，不过对于玩家而言，更看重的是稀有程度和入手的难度吧！我们先来看看强力的武器列表。

细剑					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
エスパーダ・ロペラ	39	0～3	－	剧情47“皇帝の奇病”	可
大地の剑	36	－	土之术具	剧情1“タラール族消失”	不可

双手大剑					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
モーグレイ	34	−3～3	－	ミルザブール、オイゲンシュタット购买	可
フランベルジュ	20	－	LP消费、火之术具、知力−20、耐冷+20	财宝发掘	可
死の剑	42	－	LP消费、体力和爱−50、状态异常防御−100	情节“冥府”	不可

大型剑					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
罗刹の刚剑	29	－	腕力+3	海贼シルバー初期装备、邪教の废墟宝箱、ワイト等掉落、随机宝箱	不可
青の剑	35	−1～1	状态异常防御+20	财宝发掘	可

小型剑					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
ロブオーメン	27	−1～2	素早+1	随机宝箱、ラミア掉落	可
龙鳞の剑	37	−1～2	耐火冷电+10	ゴールドドラゴン（B）掉落、财宝发掘	可
水龙剑	27	－	知力+5、水之术具、固有技“水のながれ”	剧情33“モンスターを増やせ！（水栖）”	不可

长剑					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
スキアヴォーナ	34	−1～2	−	ミルザブール、ヨービル、オイゲンシュタット、购买	可
ファランギー	39	−1～2	−	财宝发掘	可
レフトハンドソード	45	−	LP消费、固有技“王者の剑”、“レフティホーク”	剧情55“最终试练”	不可

片手斧					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
石斧	22	0～3	−	アクアマリンの洞窟、ランダム宝箱	可
レディホーク	30	−	−	财宝发掘	可
フランシスカ	31	0～3		パイレーツコースト、ローバーン、メルビル、ローバーン购买	可
ビルキース	33	−	LP消费、爱+6、固有技“ベルクウィニスの刃”	幸运の魔女掉落	不可
エピックヒーロー	36	−	LP消费、精神+6、固有技“ザ・ゲート”	イノーマスウィング掉落	不可
コスモエッグ	47	−	LP消费、体力+6、固有技“ゼノフォビア”	ブレイズスレイブ掉落	不可

两手斧					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
グレートアクス	36	−1～3	−	ガトの村、ブルエーレ购买	可
ヴォーパルアクス	40	−1～3	−	随机宝箱、财宝发掘	可
君主の大斧	30	−	LP消费、火之术具、腕力+5、固有技“火のゆらめき”、火之术具	剧情44“モンスターを増やせ！（植物）”	不可
ロードオブカオス	42	−	LP消费、知力+6 、固有技“オーバーソウル”	浊龙掉落	不可
デストロイヤー	49	−	LP消费、腕力+6 、固有技“フェイタルエクリプス”	キルリス掉落	不可

杖					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
オウルの杖	10	−	LP消费、魔之术具、知力精神+3	剧情16“オウルの呼び声”	可
ブリムスラーブス	16	−	LP消费、魔之术具、精神+5	财宝发掘	可
メイジスタッフ	20	−	LP消费、幻之术具、知力精神+5	バイゼルハイム宝箱	不可
大陆蛇の杖	28	−	LP消费、爱+5、固有技“土のぬくもり”、土之术具	剧情21“モンスターを増やせ！（昆虫）”	不可

打枪					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
ハルバード	35	−2～2	−	オイゲンシュタット、ミルザブール购入	可
カヤキスの枪	28	−2～2	−	ナイトハルト专用装备	可
龙枪ケレンドロウズ	38	−	LP消费、知力精神爱−10、耐雷+50、风之术具	シルバードラゴン掉落、财宝发掘	可
ウコムの鉾	40	−	LP消费、水之术具、固有技“神雷”	ウコムの海底神殿宝箱	不可

冲枪					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
スコーピオン	37	−1～3	−	随机宝箱、リザードロード掉落	可
龙枪マリストリク	40	−	LP消费、知力精神爱−10、耐火+50、火之术具	レッドドラゴン掉落、财宝发掘	不可
翼の枪	35	−	LP消费、素早さ+5、风之术具、固有技“风のささやき”	剧情8“モンスターを増やせ！（兽）”	不可

棍棒					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
ツイスター	27	−2～0	−	クリスタルシティ购买	可
ろばの骨	32	−2～0	腕力+5，知力、精神−5	スカーブ山和オールドキャッスル宝箱	可
アンバージャック	38	−	−	财宝发掘	不可

曲刀					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
青龙刀	33	−2～2	−	ヨービル、南エスタミル购买、随机宝箱	可
ダークの剑	44	−2～2	−	剧情53“俺は、谁だ…”	可
红孔雀	40	−	器用さ、素早さ、魅力+3	财宝发掘	不可

刀					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
さびた古刀	5	−1～1	−	リガウ岛财宝の穴	可
鬼眼刀	28	−1～3	−	メルビル宫殿内宝箱、随机宝箱	可
クレーンプリンセス	37	−1～3	−	随机宝箱	可
流星刀	45	−	器用さ、素早さ+3，状态异常防御+30	财宝发掘	不可

弓					
名称	攻击性能	强化范围	补充说明	入手方法	改造
クジャラート弓	44	−1～1	−	タルミッタ、南エスタミル购入	可
藤娘	49	−	−	剧情31“水龙の神殿”、财宝发掘、巨人树和キング・モク掉落	不可
エリスの弓	43	−	LP消费、固有技“梦想弓”	剧情57“最终试练”	不可

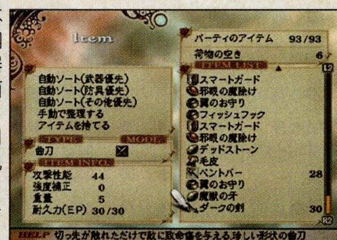
防具方面就太杂了，而且对于防具而言，各种附加效果往往来得更为重要，这里就简要提几个比较贵重的。当然，这也有篇幅的原因，这篇文章都已经快4万字了……

名称	特色	入手方法
水镜の盾	状态外全攻击可回避	玄龙、水龙掉落，财宝发掘
龙鳞の盾	状态、能量外全攻击可回避，耐火冷+10	财宝发掘
アストラルコート	物理攻击防御+40，魔法攻击防御−20	ゴースト、ソウルドレイン、スペクター掉落，暗の宫殿的宝箱
フラショナル	全魔法攻击防御+20	イフリートA掉落
武神の铠	腕力、体力+10，LP攻击耐性	剧情29“传说の龙骑士”
龙鳞の铠	防火冷电+40	财宝发掘

耐性装备一览

耐性	对应物品
火术	アクアマリン
水术	あまぐもの腕轮、怪鱼の石鳞补强装备、ブルーエルフ、ルビー
风术	トパーズ
土术	オパール、タイタスグリーブ
魔术	アメジスト
幻术	エメラルド
光术	ブラックダイア、ダーククリスタル补强装备
暗术	ダイアモンド
气术	アビスクリスタル补强装备、オブシダンソード
邪术	ムーンストーン
音波	精灵银の腕轮、精灵银プレート补强装备
气绝	イシナスの发饰り、お守り
暗暗	ヴェルニーヘルム、オウルの伞、ガーラルヘルム、光砂のローブ、スマートヘルム、バードメット、パレードヘルム、ライトヘルム

耐性	对应物品
ライフ	死の铠、武神の铠、骨のお守り、ラストリーフ
咒い	オキナスのバンダナ、スカルマンティス、灵木の腕轮
毒	シルバーマスク、雪花石の指轮、ヒドラレザー、冥界毒爪补强装备
眠り	魔石の假面
マヒ	漆黑の魔道衣、スカーレットローブ、妖精王の冠
凝视	邪眼の魔除け、水镜の盾
精神	フラショナル、龙の眼
石化	黑の石铠、メチスの手甲
ショック	陨铁补强装备
スネア	ウィンドシェル补强装备、カイラルの木靴
スタン	キットンソックス
即死	お守り



上面列出的装备入手方法基本可分为在商店购入（强力武器是很少能直接买的，另外可买的装备各地售价也稍有不同）、在宝箱中获得（分为固定宝箱和随机宝箱）、敌人掉落（同样有固定掉落和一定几率掉落之分）以及财宝发掘这四种。武器的作用除了看攻击性能、强化范围以及其他效果外，能否改造也是重要因素，多次改造后可以使得不起眼的武器威力大增，古刀就是个很明显的例子。不过改造之后EP的回复是麻烦之处，只能在锻冶屋用相应的适材来回复，对于稀有的适材就要特别留意EP的消费。

所谓适材，就是指改造时选择该素材会显示为红色，改造后经过一定的战斗可以使得武器名称后面的数字增加。例如エスパーダ・ロペラ，使用适材ローザリア钢改造后，经过一定的战斗名称会变为エスパーダ・ロペラ+1，此时原适材现在已经不再是适材，不会显示为红色，需要使用新的适材来加以强化，例如白铁矿。强化后继续战斗至エスパーダ・ロペラ+2，再去找新的适材强化。能强化的次数各武器并不相同，一般来说，最后一次强化会变更为新的名字，例如エスパーダ・ロペラ最后用ヴェルニー强化后名字变更为ヴェルニーレイピア。

这里要注意的是并不是所有的锻冶屋都可以用自己带的素材来进行强化，而是只有クリスタルシティ、ブルエーレ、南エスタミル和ジェルトン的锻冶屋才可以。此外可再次强化所需的战斗次数并不是固定的，而是看战斗中获得的适材点。每次攻击获得的适材点上限为7−武器的适材修正+（消费的EP×2），下限则为1，获得的适材点总数达到256则适材修正增加1，可继续强化。此处的适材修正就是指强化后的武器名称后面+2之类的数值，想尽快提升可以考虑使用高EP消费的技，不过难以回复EP是个问题，在适材可轻松买到或者锻冶屋提供的情况下可以如此。此外，使用连续的状态攻击来进行长期的战斗也是较快再次强化的方法。下面我们就来给出之前列表中提到的可改造的武器的具体改造情况，有多种适材的话任选其一即可，一般为了方便使用技，我们会选择提升武器强度教多的适材，当然适材的入手难易程度也是需要考虑的。下表中[]中的名字表示用之前的适材改造后改变的名字，有时会有不同适材对应不同名字的情况。

名称	0→+1	+1→+2	+2→+3	+3→+4	+4→+5	+5→+6	+6→+7
エスパーダ・ロペラ	ローザリア钢、リガウ钢、黑钢、钢糸	白铁矿、陨铁	ヴェルニー[ヴェルニーレイピア]				
ロブオーメン	自然银、エレクトラム、纯金	魔兽の牙[ベオウルフ]、甲兽のカラ、强化翼片					
龙鳞の剑	甲兽のカラ、强化翼片、魔兽の牙	树精结晶、エレメンタルコア	ウィンドシェル[龙鳞の宝剑]				
スキアヴォーナ	ローザリア钢、リガウ钢、黑钢、钢糸	白铁矿、陨铁	ガーラル[ガーラルソード]				
ファランギー	南方铁、废石1、废石5、苍铅、超铜金の块	コランダム、钢糸[スチールエッジ]					
青の剑	エレメンタルコア、デッドストーン	自然银、エレクトラム	树精结晶	ダーククリスタル[ダークブルー]	アビスクリスタル[アビスブルー]		
青龙刀	南方铁、废石1、废石5	コランダム、钢糸[スチールブレード]					
ダークの剑	南方铁、废石1、废石5	苍铅、超铜金の块	コランダム、钢糸[サダル・メリク]				
レディホーク、フランシスカ	リガウ钢、白铁矿、钢糸	强化翼片、ウィンドシェル	风切[ホークウィンド]				
ツイスター	青铜、白青	自然银、エレクトラム	ガーラル[ガーラルハンマー]				
ろばの骨	デッドストーン、ペギークリスタル、粘糸	强化翼片、风切	怪鱼の石鳞	冥界毒爪	超铜金の块		
モーグレイ	南方铁、白铁矿、陨铁	废石6、废石7、黑钢	ヴェルニー[ヴェルニーソード]				
フランベルジュ	エレメンタルコア、ペギークリスタル	朱砂	アビスクリスタル[アビスフレイム]、ダーククリスタル[ダークフレイム]				
さびた古刀	青铜	ローザリア钢	南方铁	白铁矿	钢糸	陨铁	废石7
鬼眼刀	南方铁、リガウ钢	黑钢	デッドストーン	陨铁[鬼纹刀]			
クレーンプリンセス	南方铁、リガウ钢	白铁矿	树精结晶	陨铁[ノーブルクレーン]			
グレートアクス	南方铁、ローザリア钢、リガウ钢	白铁矿、钢糸	ガーラル[ガーラルアクス]				
ヴォーパルアクス	デッドストーン、ペギークリスタル、魔兽の牙	奇岩兽の外皮、怪鱼の石鳞	冥界毒爪[エグゼキューショナー]				
オウルの杖、ブリムスラーブス	エレメンタルコア、ペギークリスタル	树精结晶、ウィンドシェル	アビスクリスタル[アビススタッフ]、ダーククリスタル[ダークスタッフ]				
ハルバード	リガウ钢、苍铅	白铁矿、钢糸	ガーラル[ガーラルシャフト]				
カヤキスの枪	青铜、废石3、废石4	ローザリア钢、白青	コランダム、黑钢	ガーラル[ガラル・カヤキス]			
龙枪ケレンドロウズ	ウィンドシェル	アビスクリスタル[冥枪ケレンドロウズ]、冥界毒爪[冥枪ケレンドロウズ]					
スコーピオン	钢糸、粘糸	甲兽のカラ	强化翼片[コル・スコルピオ]				
龙枪マリストリク	奇岩兽の外皮	ダークスクリスタル[冥枪ケレンドロウズ]、冥界毒爪[冥枪ケレンドロウズ]					
クジャラート弓	甲兽のカラ、强化翼片、魔兽の牙	钢糸[クジャルシューター]					

知道改造的方法后，素材的入手就是接下来要考虑的了，主要的入手方法有锻冶屋提供、商店购买、敌人掉落、矿石发掘、物品交涉等。部分素材还附有特别效果，例如怪鱼の石鳞强化过的装备有水术耐性、陨铁强化过的装备有ショック耐性等，后者经常用来强化术系同伴的防具，以避免在使用术之前遭遇ショック状态。

素材全表

	武器			防具	入手方法		
素材名	攻击性能	强度	耐久度	物理防御	术法防御	商店购买	敌掉落	特别效果
白青	−20%	2	30	10%	0	ゴールドマイン、ジェルトン、ウェイプ		
朱砂	0	−1	40	10	10%	ゴールドマイン、ウソ、ウエストエンド		
苍铅	−30%	1	60	20	0	ゴールドマイン、ゴドンゴ		
デッドストーン	30%	−1	1	−40%	−40%		不死系	
エレメンタルコア	20%	−2	10	−30%	30%		结晶系	
エレクトラム	−10%	3	20	−10%	30%			
钢糸	0	1	40	30%	−20%	ゴールドマイン		
风切	10%	−1	20	0	10%	ノースポイント		
白铁矿	20%	−3	30	30%	−10%	ゴールドマイン、アルツール		
树精结晶	10%	2	10	0	30%	ゴドンゴ		
陨铁	20%	−2	20	−10%	20%		アーマージェリー、ギガントワーム	ショック耐性
魔草の种子	−10%	1	10	10%	0		植物系	
奇岩兽の外皮	0	2	20	40%	−20%	ウエストエンド	玄龙、バジリスク	
冥界の毒爪	40%	−3	10	10%	20%		ゲリュオン、腐龙	毒耐性
魔兽の牙	20%	−1	20	10%	10%	ウソ、ゴドンゴ	兽系	
甲兽のカラ	10%	1	10	20%	20%		昆虫系	
粘糸	−20%	3	30	20%	−10%		昆虫系	
强化翼片	30%	−3	10	20%	0	タラール族の村、パイレーツコースト	有翼系	
黑钢	20%	−1	40	40%	−30%		矿石采掘	
アビスクリスタル	40%	−4	10	−50%	20%		スペクター	气术耐性
纯金	−20%	1	20	−20%	30%		ゴールドドラゴン	
ペギークリスタル	0	1	20	0	10%		ペギーストライカー	
怪鱼の石鳞	0	1	20	20%	−10%		化石鱼	水术耐性
ウインドシェル	10%	−1	10	−10%	20%		翼手龙	スネア耐性
ダーククリスタル	40%	−4	10	−50%	20%		デーモンコマンド	光术耐性
------							ペギーバロン	在宿屋可回复EP
精灵银プレート	0	1	10	10%	10%		ディープテンタクラー	音波耐性
废石1	−30%	−2	50				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石2	−20%	2	20				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石3	−10%	−1	40				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石4	−10%	−2	40				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石5	10%	−4	50				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石6	20%	−5	40				矿石发掘、炼狱系敌落下	
废石7	30%	−4	20				矿石发掘、炼狱系敌落下	

	武器			防具	入手方法	
素材名	攻击性能	强度	耐久度	物理防御	术法防御	锻冶屋	敌掉落
自然银	−10%	2	20	0	20%	クリスタルシティ、ミルザブール、ブルエーレ	シルバードラゴン
ローザリア钢	0	1	30	20%	−20%	クリスタルシティ、北エスタミル、南エスタミル、ミルザブール	
ガーラル	0	2	20	30%	10%	北エスタミル、ブルエーレ	
ヴェルニー	10%	1	20	10%	20%	クリスタルシティ、北エスタミル	
青铜	−30%	1	40	10%	0	ミルザブール、オイゲンシュタット、ジェルトン	
リガウ钢	10%	0	20	30%	−10%	ジェルトン、ローバーン	
南方铁	0	−1	50	20%	−10%	南エスタミル、オイゲンシュタット、ブルエーレ、ローバーン	

说完武器改造后我们再回到武器的入手方法上来，敌人掉落对于武器来说值得一提的也就是冲枪スコーピオン、龙枪以及龙鳞剑，其他主要的入手方法还是宝箱和财宝发掘。固定宝箱自然不用多说，下面来说一下随机宝箱的情况。随机宝箱在本作中还是相当普遍的，包括宝箱的位置随机（固定的数个地方随机出现或者需要搜索）、宝箱内的物品随机等，也有位置固定的宝箱内物品随机的情况。此外还有部分随机宝箱在开启之后，有一定几率复活。随机

宝箱内的物品包括金、宝石、武器、防具，还有金+武器、宝石或防具等混合情况，金和宝石的数量以及装备的具体内容也是随机的。

金和宝石先不管他，宝箱内的武器和防具是由什么决定的呢？这涉及到另外一个隐藏数值，那就是战斗等级。战斗等级也是由等级点所决定的，具体如下：

战斗等级	等级点
1	0～255
2	256～511
3	512～767
4	768～1023
5	1024～1279
6	1280～1535
7	1536～1791
8	1792～2047
9	2048～2303
10	2304

等级点最多为2304，2305以上的话，会随机回到2048～2111之间，因此只在一个点的战斗等级10是很难遇到的。而作为隐藏数据，战斗等级在游戏中也是几乎没有办法来判定的。战斗等级会影响敌人的等级、随机宝箱的物品等级等各方面，例如战斗等级9时敌人多为LV9的，偶尔会遇到LV10的敌人；同样，物品等级也在战斗等级上下浮动。

了解这点后我们就可以来看看在宝箱中能出现什么物品了，其中还是有不少好东西的。进入迷宫时该迷宫的宝箱位置以及物品会确定下来，我们可以选择一些距离入口比较近的随机宝箱，通过SL来获得想要的物品，例如シルバー洞窟入口附近的两个宝箱（分别是武器和防具，需要搜索）、砦迹的各处的宝箱，邪教废墟3阶的多个随机宝箱、ジャングルの洞窟C入口处不远的固定武器宝箱等等。

武器

物品等级	可出现的物品
1	フルーレ、シングルソード、手斧、メイス、ツヴァイハンダー、ハープーン
2	アンティークダガー、シングルソード、手斧、メイス、ツヴァイハンダー、狩人の弓
3	アンティークダガー、バスタードソード、六角棍、三日月刀、サムライソード、术士の杖
4	シルバーフルーレ、バスタードソード、长弓、三日月刀、术士の杖、ブロードアクス
5	シルバーフルーレ、鬼人の大ナタ、六角棍、三日月刀、バトルハンマー、ブロードアクス
6	ロブオーメン、鬼人の大ナタ、石斧、バトルハンマー、鬼眼刀、ドビーの弓
7	ロブオーメン、鬼眼刀、石斧、罗刹の刚剑、バトルハンマー、ドビーの弓
8	ドビーの弓、金のロッド、罗刹の刚剑、シルバーハンマー、青龙刀、ヴォーパルアクス
9	スコーピオン、罗刹の刚剑、シルバーハンマー、幻兽剑
10	炎のロッド、クレーンプリンセス、スコーピオン、幻兽剑

武器中的ロブオーメン、ヴォーパルアクス、クレーンプリンセス都是比较强力的武器，而スコーピオン虽然也能够从敌人身上掉下，可在宝箱开启要容易多了。

防具

物品等级	可出现的物品
1	ボーンブレスト、アーマーグローブ
2	アーマーグローブ、骨のお守り
3	大盾、クロースアーマー
4	ターゲット、グラマーリング
5	ターゲット、邪眼の魔よけ
6	スマートガード、ゴシックアーマー
7	シルバーマスク、ラバーソウル
8	アースガード
9	魔石の假面
10	タイタスグリーブ

防具方面可注意アースガード和タイタスグリーブ，前者对电气属性也有一定的回避几率，后者数据不错外还附加了土术耐性。

与随机宝箱类似的是发掘矿石的成果，一般我们发掘的地点选在火山。由于纯金的出现率不低，后期可作为获得金钱的重要手段。顺便说一下，发掘矿石时会随机追加获得多个矿石，最多3次，追加的几率一次为最高发掘技能等级×10%、×5%、×1%。例如发掘技能LV5时，追加1～3个矿石的几率依次为50%、25%和5%。

物品等级	可出现的物品
1	南方铁、自然银、白青、朱砂、苍铅、デッドストーン、废石1、废石2
2	南方铁、白青、朱砂、苍铅、デッドストーン、エレクトラム、废石1、废石2
3	自然银、白青、朱砂、苍铅、デッドストーン、エレクトラム、废石2、废石3
4	白青、朱砂、苍铅、デッドストーン、エレクトラム、白铁矿、废石2、废石3
5	自然银、デッドストーン、エレクトラム、白铁矿、废石3、废石4、废石5、
6	陨铁、デッドストーン、白铁矿、エレクトラム、白铁矿、树精结晶、废石4、废石5、废石6
7	陨铁、纯金、白铁矿、デッドストーン、エレクトラム、树精结晶、黑钢、废石6、废石7
8	树精结晶、纯金、黑钢、陨铁、废石5、废石6、废石7
9	陨铁、纯金、废石6、废石7
10	陨铁、纯金、アビスクリスタル、废石6、废石7

接下来我们要说的是入手物品最困难的部分：财宝发掘。要先发掘财宝，首先得获得财宝の地图，地图是任意敌人都可能掉下的，但是普通敌人掉下的几率只有1%……二周目后开始出现的王冠敌人掉下地图的几率为2～14%，在战斗中使用过インペリウム（敌专用的全体强化技）后掉下地图的几率上升。

关于王冠敌人还有一些要补充的，首先它们出现的几率是相当低的，直至通关见过1～2次是很正常的，要判别很简单，它们是金色的，而头上的王冠更是明显的标志。其次，王冠敌人的HP是同名敌人的2～3倍。它不会主动攻击，但是我们也无法先制攻击它。王冠敌人的组成经常是本系的多个强力敌人混合，例如イフリートA×3、デーモンコマンド×3+炼狱魔人×2+幸运の魔女×2之类的，战斗之前一定要存档。

掉下地图之后任务就结束了么？还早呢，地图的サーチレベル是能否挖出最强财宝的关键，这一数据同样受到战斗等级的很大影响。

战斗等级	サーチレベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
1	100	0	0	0	0
2	100	0	0	0	0
3	100	0	0	0	0
4	100	0	0	0	0
5	80	20	0	0	0
6	70	30	0	0	0
7	60	25	15	0	0
8	50	25	25	0	0
9	45	20	20	15	0
10	40	20	20	10	10

不过サーチレベル5并不代表能挖出LV5的财宝，获得地图时还有另外的随机要素，那就是等级补正。

战斗等级	等级补正0	等级补正1	等级补正2	等级补正3	等级补正4
1	100	0	0	0	0
2	100	0	0	0	0
3	100	0	0	0	0
4	75	25	0	0	0
5	60	40	0	0	0
6	50	35	15	0	0
7	40	30	30	0	0
8	40	25	25	10	0
9	35	25	20	20	0
10	30	20	20	20	10

而实际财宝的等级则是由等级补正和地图等级之和决定的，具体为

和	1～2	3～4	5～6	7～8	9
财宝等级	1	1～2	1～3	1～4	1～5

现在我们可以来计算一下能挖到LV5的财宝的地图的入手几率了……首先你得是在战斗等级LV10，正好在这个点的难度我们后面再说；然后找不到王冠敌人的话，获得地图的几率是1%（据经验之谈，打化石鱼掉落的几率稍微高点，虽然也许只是心理作用），这地图是LV5的几率是10%，这LV5的地图等级补正正好是4的几率为10%，也就是说，你战斗等级10打敌人掉下能挖到LV5的财宝的地图的入手几率是——1/10000……好吧，有个不知道算不算好消息的情报说，等级补正和地图等级之和为8的地图在战斗等级10的情况下挖出LV5的财宝的几率在1/1000左右。（汗）

说了半天，这财宝发掘究竟能挖出什么呢？仔细看还真有不少好东西……

财宝等级	可获得的物品
1	★雪花石の指轮、炎のロッド、★ポケットドラゴン、★ラストリーフ、★アンバーマリーチ、★精灵银の腕轮
2	★雪花石の指轮、★ブリムスラーブス、★光砂のローブ
3	★雪花石の指轮、★フランベルジュ、★ファランギー、★魔骨の腕饰り、魔石の假面、★アンバージャック、藤娘、★流星刀、タイタスグリーブ
4	龙鳞の剑、★レディホーク、★龙鳞の盾
5	★雪花石の指轮、ヴォーパルアクス、★青の剑、★龙鳞の铠、★红孔雀、龙枪ケレンドロウズ、龙枪マリストリク、黑の石铠、水镜の盾

上表中名字前有★标志的只能通过财宝发掘获得，其中包括青の剑等幻之装备……此外发掘时和矿石发掘类似，会有一定几率获得奖励的财宝，不过这些财宝只是在高い靴、シルバーリング、ゴールドリング、パールリング、ワンダーバングル中随机选择，最多同样是3个。有地图后的财宝发掘过程很简单，走到有财宝的地域，右下的地图处会多出蓝色的指针，它指向的就是财宝的位置。职业选择シティシーフ的话，会稍有帮助。一般迷宫有多个财宝点，其位置是固定的，可在进入迷宫时前存档，进入后看有无指针，没有就SL，由于我们经常要SL挖出的财宝，所以还是在出口附近比较方便，例如冻结城的一个财宝点就在进门后右手的房间里面。至于没有地图的暗杀者公会惟一的财宝点就在BOSS所在的最深处，可在进入该房间前存档随具体的财宝。一张地图只对应一个财宝，发掘时获得的是金（具体数量为100～10000）+20宝石+物品，发掘之后地图就消失了。顺便说一下，クロスクレイモア（双手大剑）和月下美人（刀）在游戏中有解说等部分资料，但是至今具体入手方法乃至能否在游戏中正常获得仍然是谜……

最后我们来讨论一下如何才能到达战斗等级10这个点……游戏中并无数值来供我们判断，通过情节等级22（用冻结湖的妖精剧情来判断，因此记得之前不要在死神处复活人）开始时的等级点为1971，这是最后一个能够明确确定的点。当然，要定位到这点同样需要在接近时去打固定低等级的敌人（例如エスタミル地下道的カタコーム的尸人，杀死ウハンジ后的北エスタミル士兵等），以确保正好是1971来开始妖精的剧情。确定1971这个点之后，还需要333点等级点才能正好达到2304这个战斗等级10的点，最稳妥的办法就是打倒333个カタコーム的尸人。打倒它们的等级点固定为1，而获得的宝石为2，可以用宝石增加666来判定是否达到。

达到2304之后去宿屋记录，然后就是找王冠敌人随地图了，这是个漫长而艰辛的历程，而即使顺利完成也最多只能拿到1个5级的财宝……而LV5的财宝独有的就有4个，所以之后我们还得千辛万苦地来到2304这个点……之后的判定方法更加困难，没有任何数值提示，我们只能依靠LV3的开锁遇到LV10难度的锁成功率是0这点来通过上百次重复来验证，因此操作这项地图技能记得一直保持在3，虽然在后期这也会带来很多麻烦，例如陷阱解除不了之类的……

这篇文章杂七杂八写了几万字，也该停下了。虽然还有些资料想介绍给大家，例如阵、神的恩宠的发动条件；各剧情对恩宠值的影响；技、支援和连携的更多数据；回避与格挡等等，但还是就此打住吧。如果看完这篇文章能让你有重玩本作的冲动，那样就已经达到我的目的了。

深渊传说



序章 预言

ND2000年，继承罗雷莱之力的人将诞生于金拉斯卡。他是与王族血脉相承的红发男子，名为"圣焰之光"。他将引导金拉斯卡·兰巴尔迪亚走向新的辉煌。ND2002年，"拥抱光荣之人"将毁灭自己的故乡，名为"霍德"的岛屿。此后，直至季节轮回之时，金拉斯卡与玛尔库特间的战乱将持续不断……

"终于开始了。"

褐色长发的少女慢慢走向魔法阵，脸上露出了坚毅的神情。

"出发！"

第一乐章 圣焰之光

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔

23day，Rem，Rem Decan

"又是无聊的一天……"

少年抬头望着飘浮在空中的音谱带，绿宝石般美丽的眼中闪过一丝寂寥，烈焰般火红的长发直垂腰际。少年名叫卢克·冯·法布雷，金拉斯卡·兰巴尔迪亚国王的外甥，法布雷公爵的儿子，也是第三王位继承人，公主的未婚夫。

头痛……七年前，十岁的卢克被敌国玛尔库特绑架时受到惊吓，丧失了童年的记忆，并留下了头痛的后遗症，有时甚至会出现幻听。不过他早就已经习惯了。

走出房间，是宽广的庭院、流水、花坛，正在修剪花草的园丁，以及擦拭长椅的女仆。处处彰显着贵族气派的公爵邸对卢克来说，却没有太多的意义……七年前，公爵家找到卢克后，为避免再次发生意外，将他保护了起来，直到成年，他都不能离开公爵邸——实际上，这种保护就相当于软禁。七年来，从未出过家门的卢克在溺爱中成长，不经世事，任性而蛮横。

四处闲逛时，卢克被管家拉姆达斯叫住，说罗雷莱教团咏师梵·格兰兹来了。梵是卢克的剑术老师，也是他最信任的人。不是剑术训练的日子老师会来，令卢克不解。管家只说有十万火急的事，无奈的卢克也只能发上两句牢骚，便乖乖回屋去了。

卢克……应……的声音……吧……

"好疼……刚才的声音……果然是总能听到的那个……"

"怎么了，卢克？又头痛了？"

"是……凯吧……"

一个一头金发，剑士打扮的青年正站在窗台上。凯·塞西尔，卢克的护卫兼剑术练习对手，同时也是他的密友——不过两人的这一层关系并不为人所知，表面上他们是主仆。突然敲门的女仆打断了他们的谈话，为了让两人的关系保密，凯急忙从窗户跳了出去。

是公爵传话让卢克去会客室。他的父母以及梵老师正在等他，见到老师后原本非常兴奋的卢克接下来却倍受打击，因为梵所隶属的罗雷莱教团最高指导者导师伊昂失踪了，他必须回达特去。

"不要！老师走了，谁来陪我练剑啊！"

"回金拉斯卡王国之前我会派部下过来陪你的，别郁闷啦。"

"我只要老师！"

看着任性的儿子，公爵夫妇有些无奈。梵答应卢克，陪他一整天。准备开始训练时，卢克看到梵和凯正嘀嘀咕咕地说着什么，但他听不清。反而是园丁贝鲁像报信似的大喊一声"卢克少爷"，把他吓了一跳。虽然追问，但凯只敷衍说自己想向梵讨教剑术，卢克将信将疑。突然间他感到脑中一片空白，仿佛预感到要发生什么一般……

整个公爵邸里回荡着悠扬而奇异的歌声，守卫的士兵像中了魔咒般倒下，正在训练的卢克感到身体像被束缚了一样动弹不得。有人在唱"谱歌"。

"终于找到你了，叛徒梵迪斯德尔卡。觉悟吧！"

褐色长发的少女从屋顶跳下，掏出短刀不由分说地冲向梵，明显是准备将他置于死地。

"果然是你，缇娅！"

梵和名为"缇娅"的少女认识，而且他们之间似乎隐藏着什么……

卢克突然挣扎着冲向缇娅，瞬间，他的身体开始闪耀异样的光芒。梵试图阻止，却已经迟了。卢克与缇娅接触的那一刹那，两人之间出现了不可思议的现象。

振动吧……

感受罗雷莱的意志吧……

解放吧！

一阵眩目的白光过后，两人早已不知所踪……

一片黑暗。恍惚间，卢克仿佛听到有人在叫他，睁开眼时，却发现自己已不知身在何处。周围漆黑一片，早已是入夜时分；白色的花朵静静绽放着，虽不艳丽却透出几分清新。这里……不是公爵邸。身边褐色长发的少女……又是谁？卢克的头脑一片混乱。缇娅告诉他，他们被卷入了行星风暴，而且两人引发了超振动。

"超振动？什么东西？"

"由同位体引起的共鸣现象。没想到你竟然是第七音谱术士……我太大意了。难怪王家要把你藏起来。"

"啊！烦死了！给我闭嘴。完全不知道你在说

什么！”

“……”

“你倒是说句话啊！”

“叫我闭嘴现在又让我说话……”

就算缇娅没有被卢克逼疯，卢克也快被缇娅逼疯了……



明月当空，花开遍野，溪谷的风景美不胜收。但如今卢克却是一副狼狈不堪的落难相，只拼命想着该如何回去。缇娅只说无论如何都会送他回家，却没有告诉他自己的目的。

虽然卢克一直喊着要和真正的怪物战斗，但在到处是怪物的溪谷，他却手足无措。不过好在他受过剑术训练，再加上缇娅的临时指导，两人总算平安到达了出口。早已忍受不了的卢克刚巧碰到来附近打水的马车夫，虽然被当成盗贼“漆黑之翼”让他颇为不满，不过听说有马车时他还是兴奋不已。缇娅同意了乘坐马车的提议，可价格却让她难以接受。不过卢克倒不以为然，他想到首都后让公爵来付，但马车夫并没有同意。犹豫很久，缇娅还是掏出了一个项坠，上面镶嵌着一颗漂亮的星红宝石。

“……用这个抵吧。”

“嘿，你也有点好东西嘛。这下就不用弄脏我的鞋了。”

“……”

无语，无奈。但缇娅还能怎样呢……

离开溪谷时，天已经亮了，疲惫的卢克在马车上睡着。刚过桥，一阵炮火轰鸣吵醒了他。车夫说军队正在追捕盗贼，就是那个漆黑之翼。当军舰与马车擦身而过时，卢克对新鲜事物的好奇心令他惊叹不已。一阵爆炸声过后，桥断了，军舰紧急制动。车夫满脸惊诧地说，那是玛尔库特特军最新陆上装甲舰陶塔洛斯。卢克听到“玛尔库特军”时瞬间目瞪口呆，缇娅这时才想起问他们究竟是不是在金拉斯卡王国……但很不幸，他们在玛尔库特帝国西鲁古尼卡平原。去金拉斯卡的话在过桥之前就应该往南走，可是桥已经断了，两人只得先到附近的恩格布村，然后再想办法。

恩格布村一派田园风光，庄稼繁茂，六畜兴旺。不过这种田园风光对卢克来说不过是乡下罢了。缇娅本打算买些东西，却发现卢克不知何时跑到了一个苹果摊前，随手拿起苹果就吃。这时她才知道，卢克连买东西付钱这种常识都没有，也难怪他会被当成小偷……满脸通红的缇娅拉着卢克逃跑般地冲到村里惟一的小旅店门口，却发现那里围了一群人。原来村民们正七嘴八舌地议论着粮仓被盗事件，大家怀疑是漆黑之翼所为。过去凑热闹的卢克完全无法理解村民为何那么看重粮食，他认为被偷的话只要再买就好了，这让人们大为恼火。苹果摊主的到来，让卢克再次被当成了小偷。不过缇娅认为被抓起来也许对他有好处……

村民们七手八脚地把卢克扔进一间屋子里，接着他们朝里面一位发福的中年大婶高喊着“抓到小偷了”之类的。大婶被称为罗丝夫人，是恩格布的村长。她让村民们冷静下来，她身边一个穿着蓝色军服的男人随声应和。透过眼镜能看到他红色的眼眸，橙色的长发披在肩上。

“我是玛尔库特帝国军第三师团所属杰德·卡提斯大佐。你们是？”

“卢克。卢克·冯……”

话没说完，缇娅一把便将卢克拽到一边，还告诉他，这里是玛尔库特，法布雷公爵是这个国家最大的仇敌，随便报上自己的全名可能会惹祸上身。接着她对杰德解释说，他们并不是盗贼，真正的盗贼漆黑之翼已经被追赶到金拉斯卡了。杰德好像是想起了什么，他向村民们证明，这两个人的确不是盗贼。

“不过这似乎也不是普通人所为。”

一个稍显稚嫩的声音从门外传来，那正是罗雷莱教团的导师伊昂。他说小偷并不是卢克，而是齐格尔。导师出面，事情自然解决，村民们向卢克道了歉，他也没再说什么。罗丝夫人说还有事与杰德商量，众人便离开了。临走时，卢克又看了一眼那个叫伊昂的人。

缇娅不明白，为什么罗雷莱教团的最高指导者会在这个村子里，卢克则对伊昂的“失踪”满腹牢骚，因为他的梵老师就是为了找伊昂回达特的。卢克一阵抱怨之后两人决定先在旅店安顿下来，一切都等第二天再说。

刚进旅店，卢克和缇娅就看到一个穿着粉色制服，梳着两个小辫的女孩正在打听伊昂的消息。虽然卢克想问出导师失踪的真相，但却一无所获。由于之前旅店老板错把卢克当小偷，于是两人便有了免费住宿的机会。缇娅正计划着第二天的行程，卢克却拼命挠着头，还在为白天的事生气。他从缇娅那里得知，圣兽齐格尔是罗雷莱教团的象征，栖息在恩格布村北边。卢克不顾缇娅反对，任性地坚持要去齐格尔森林寻找罪证。

第二天一大早，卢克便拽着缇娅去了森林。入口，两人遇到了被野狗包围着的伊昂，而他竟发动了异常强大的谱术。随着庞大的魔法阵和耀眼的光芒，野狗消失无踪，但伊昂也因体力不支倒了下去，卢克和缇娅赶忙跑过去扶住了他。

“喂，你没事吧？”

脸色难看的伊昂让卢克担心起来。

“没，没事。只是稍微用了达特式谱术……对了，你们是昨天在恩格布村的……”

“我是卢克。”

“卢克……古代伊斯帕尼亚语里是‘圣焰之光’的意思，真是好名字。”

这大概是卢克第一次听说自己名字的含义。但让他意外的是，缇娅竟然是梵的妹妹。妹妹为什么要杀自己的哥哥？虽然卢克和伊昂追问，但缇娅并没有解释。就在这时，一只粉红色的齐格尔吸引了三人的注意。卢克不顾一切地追上去，早把缇娅的事抛到了脑后。而缇娅则希望伊昂不要过问她的事，因为事关她的故乡。

三人在森林里转了半天，却依然没有看到齐格尔的影子。卢克有些着急，伊昂说齐格尔的巢就在附近。不过他竟然这么了解森林的情况，让卢克感到有些奇怪。无奈之下，伊昂只得承认自己其实已经来过森林，他想把偷盗事件查个水落石出。由于目的相同，卢克决定带上伊昂，缇娅却强烈反对。但卢克说，总不能不管这种脸色惨白弱不禁风的家伙。这句话让缇娅非常意外，而伊昂则不停地道谢，弄得卢克满脸通红。

在一棵巨大的树下，三人找到了印有恩格布标记的苹果，卢克断定“犯人”就是住在树洞里的齐格尔。冲进树洞，一群五颜六色的齐格尔忽然挡在他们面前，无论伊昂说什么它们都不肯让开，原因是伊昂和齐格尔语言不通……

这时一个苍老的声音传来，齐格尔们也因此立刻散开了。怪物竟然用人类的语言说话，这让卢克惊讶地大叫起来。看到几个大惊小怪的年轻人，苍老的齐格尔不紧不慢地告诉他们，自己是齐格尔族的长老，能够说人类的语言是因为与尤莉亚订立契约时的巫术指环。长老并没有否认偷盗粮食一事，但一切都是为了种族的延续。由于一只齐格尔在北方森林引起了火灾，住在那里的雷牙迁徙到此。如果不按时把食物交给它，它就会抓走齐格尔，把它们吃掉。虽说弱肉强食是自然界的生存法则，但雷牙与齐格尔的关系已经脱离了原本的食物链。卢克本想把“小偷”交给恩格布的村民，但缇娅担心雷牙会袭击恩格布村，而那个村庄关系到全世界的粮食供应问题，所以伊昂决定和雷牙交涉。不过鉴于语言不通问题，三人需要带上一个翻译，而那只引起火灾的齐格尔表示愿意跟着他们。

“我叫缪。请多关照。”

“这东西真烦人！”

“对不起，对不起。”

“真够烦人的！信不信我把你烤了吃！”

估计卢克不会吃齐格尔的，又不是雷牙。走出树洞，缪又让三人小吃了一惊，原来它会喷火。另外缪还获得了一个新名字——猪猴。卢克给它起的，不过他是怎么想到的……

在缪的带领下，一行人在森林的尽头找到了一个通往地下的洞窟。洞窟深处，雷牙女王正在孵卵。缪试着与它交涉，但两次均以失败告终。雷牙女王的咆哮使洞窟的石块坠落，眼看就要砸到缪时，卢克砍碎石块救了它。在缪看来，此时的卢克竟是如此高大。

愤怒的女王准备将三个人加上一只齐格尔当成食物，卢克却担心战斗会毁掉它的卵。但缇娅告诉他，



卢克·冯·法布雷
Luke fone Fabre



如果留着那些卵，孵出来的雷牙可能会袭击村庄，无奈卢克也只能战斗。可是雷牙女王的实力非同一般，两人有些应付不来。正当他们束手无策时，杰德大佐忽然出现了，他的实力更让卢克和缇娅惊叹，强大的谱术只瞬间便打倒了女王。看着雷牙的尸体和破碎的卵，卢克独自坐在地上，像做了坏事一样。杰德叫来一个名为阿妮丝的小女孩，两人嘀嘀咕咕说了些什么，阿妮丝便匆忙跑开了。

缇娅认为卢克太天真，卢克觉得缇娅太冷血，两人因此又吵了起来。他们似乎经常吵架。可这时杰德突然打断两人，又狠狠教训了伊昂。不过从他的话里能听出，他似乎不是很习惯自己的姓氏"卡提斯"。

既然道歉，就用不着那么斤斤计较，杰德一直教训伊昂让卢克有些看不过去。事情解决，杰德便提议尽快离开森林。但缪突然跳到卢克的头上，说要先向长老报告情况。本来就很讨厌齐格尔的卢克把缪从头上拿下来狠狠踩在脚下，接着又踢了出去……

回到树洞后，听过报告的长老宣布了对缪的处罚——放逐。不过并不是永久性的，到季节轮回之时，缪便可以回来了。由于卢克救了缪，它以后都会跟着他。虽然不愿意，但在众人的劝说下，卢克也只好答应。不过他对缪的态度却非常不好……

一路吵吵闹闹，众人终于走到了森林出口，伊昂的护卫阿妮丝却突然跑出来，她身后跟着一群玛尔库特士兵。

"将这两人逮捕！释放不明第七音素的正是他们！"

杰德一声令下，卢克和缇娅立刻被包围。

"杰德，不要对他们乱来……"

"请放心，我不会杀他们的……只要他们不反抗。"

玛尔库特军陆上装甲舰陶塔洛斯上，杰德正在盘问卢克和缇娅。除一些超振动的情况外，他似乎对卢克的名字很有兴趣，而阿妮丝听到"公爵"两个字时兴奋不已。一番盘问之后，杰德得知卢克和缇娅的超振动纯属意外，并不是入侵行为。接着他表示希望能得到两人的帮助，以便阻止战争爆发，但暂时不能说明详情。杰德允许卢克和缇娅参观陶塔洛斯，当然，涉及军事机密的场所除外。卢克对杰德不肯说明详情一事极为不满，杰德告诉他，事关国家机密，如果说明，在无法得到协助的情况下，他将不得不把两人软禁。

乱逛之后，卢克同意了杰德的要求，不管怎样，只要能回巴奇卡尔就行。直到这时，杰德才把事情告诉他。现在世界局势很紧张，金拉斯卡和玛尔库特之间局部纷争频繁，爆发大规模战争的可能很高，因此玛尔库特皇帝皮奥尼希望缔结和平条约。伊昂则以中立身分，作为使者从旁协助，但他并没有告诉卢克自己失踪的真正原因。而罗雷莱教团内部现在出现了派别之争，以导师伊昂为中心提倡改革的导师派和以大咏师摩斯为中心的大咏师派之间的斗争很激烈。摩斯希望战争爆发，为了阻止他，伊昂便借助玛尔库特军的帮助逃了出来。缇娅并不相信大咏师会有那种企图，这让阿妮丝觉得她是大咏师派，不过缇娅说自己是中立的。

这样的谈话让卢克很是不满，但众人却并没有理会他，继续着之前的话题。虽说是和平使节，但杰德等人毕竟是敌国士兵，穿越国境线并非易事，而且大咏师派随时可能出现，因此他们需要卢克的地位做保障。不过卢克的态度却让人颇为恼火，他让杰德低声下气地求他，而杰德的反应更加出人意料，他竟然跪在了卢克面前。

"你还真是没尊严啊。"

"真是不巧，为这种事生气，我的尊严还没那么廉价。"

任何想要嘲讽杰德的行为都是愚蠢的，卢克证明了这点，当然他也答应杰德协助他见金拉斯卡国王。就在卢克准备四处转转的时候，突然警报响起，陶塔洛斯剧烈地晃动着。舰桥传来报告说有大批怪物正向军舰袭来，其中包括在齐格尔森林遇到的雷牙。听到雷牙时卢克很是慌乱，他想逃离军舰，却被一个剽悍的男人扔了回来。杰德利用谱术解决杂兵后开始和男人交手，但那人却以迅雷不及掩耳之势将巨大的镰刀架在了卢克的脖子上，将他劫为人质。

"真不愧是玛尔库特军第三师团师团长杰德·卡提斯大佐。应该称呼您'死灵使杰德'才对吧。"

"真是真是，看来我也是小有名气呀。"

"你在战场上'猎尸'的传闻可是轰动世界的。"

"过奖了，神托之盾骑士团六神将'黑狮子拉尔哥'。"

六神将，神托之盾骑士团高层人物，黑狮子拉尔哥就是其中之一。他这次的目的是失踪的导师伊昂，为避免杰德妨碍，他使用了封印术。但杰德毕竟实力不凡，即使能力被封印，他依然靠着缪喷射的火焰与天花板上的谱石产生的强大力量让阿妮丝逃走并击败了拉尔哥。卢克看到杰德的枪刺进拉尔哥身体的一瞬间，变得呆若木鸡。他第一次看到杀人，第一次看到被杀……死，这是卢克无法接受的现实……

甲板上到处是怪物，陶塔洛斯被完全占领。杰德准备采取逆回作战的策略夺回舰桥。缇娅利用谱歌让舰桥门口的士兵睡着后便和杰德进去了，卢克和缪则留下来把守。被缪惹怒的卢克竟无意中弄醒了士兵，对方本能似的冲了过来，他只好被迫应战。当剑刺进对方身体的一刹那，卢克崩溃了，他颤抖着，嘴里不停念叨着自己杀了人。听到外面的混乱，缇娅和杰德赶忙出来，他们看到的是浑身发抖的卢克。

"害怕杀人就把剑扔了！没用的东西！"

上方突然传来一个充满嘲讽与憎恨的声音，紧接着是带着杀意的谱术。卢克与缇娅躲闪不及，倒在地上，只有杰德避开了。

"不愧是死灵使阁下，真是顽强啊。"

红色的长发，黑色的教团制服，谜团重重的神秘男子……杰德看到他的脸时，却陷入了沉默。神秘男子本打算杀死卢克和缇娅，却被一个金发美女阻止了。虽然不情愿，但他也只好把三人关进船舱里。

卢克……

我的声音……

卢克……

卢克含含糊糊地说着梦话。当他醒来时，缇娅不禁松了一口气。卢克坐起来，身体却依然不停地发抖。一想到自己杀了人，他就仿佛跌入了深渊一般，无法控制内心的恐惧。杰德从神托之盾那里得知，他们带走了伊昂，但很快就会回陶塔洛斯。这是救出他的好机会，但卢克却不想再杀人。缇娅告诉他，为了活下去，即使是孩子也会战斗，这就是生存法则。但卢克拼命喊着，那些与他无关，自己也从来不知道。七年没有离开过家的人，对世界一无所知似乎也是理所当然……

但卢克最终还是选择了战斗。三人设法逃离船舱，之后杰德对陶塔洛斯下达了紧急停止命令。军舰上一片混乱，三人趁机夺回了装备。杰德本打算带卢克和缇娅乘升降梯离开，却发现那里已经坏了。他神秘地告诉两人，在某间船舱里有"秘密宝贝"可以利用。卢克翻箱倒柜好不容易找到了"秘密宝贝"，才知道那是一箱炸药，而且他惊异地发现，缇娅和杰德看着炸药爆炸却是满脸平静。

杰德救出伊昂的计划是让卢克埋伏在紧急舱门口，门打开的瞬间利用缪的火焰偷袭，之后缇娅用谱歌让敌人睡着。计划原本进行得非常顺利，但缇娅看到那个金发美女时突然方寸大乱，因为那是她崇敬的教官丽格蕾特，而且也是六神将之一。

慌乱的缇娅身后出现的雷牙几乎完全扭转了局势，卢克等人被包围。一个粉红长发的女孩从陶塔洛斯出来，操纵怪物的就是她——神托之盾骑士团六神将阿莉埃塔。丽格蕾特准备将众人带回陶塔洛斯，她却隐隐感到上方似乎有动静……

"凯少爷，华丽登场！"

形势再次逆转，凯突然从陶塔洛斯的船帆里飞出，一击打倒丽格蕾特并救下伊昂，杰德同时将阿莉埃塔当成人质，一行人才得以逃脱。

杰德与阿妮丝会合的地点是仙特比纳，众人决定暂且逃到那里。途中伊昂体力不支，他们只得停下来休息。凯做完自我介绍，与杰德和伊昂握手后，缇娅也礼节性地走向他。不过奇怪的是，缇娅向前走一步，凯就向后退两步，而且还不停发抖。卢克说凯讨厌女人，这种解释总让他有些生气。杰德对凯的反应很好奇，他认为说"女性恐惧症"更合理……

"不，不好意思……并不是因为你怎么样所以才……那个……"

"不用把我当成女人。"

可无论是身材、声音还是相貌，缇娅都给凯出了个难题……凯说梵也在找卢克，这让卢克非常开心。但这时几个神托之盾骑士团的杂兵突然从树丛后出现，卢克惊惶失措。当他面对一个濒死的士兵时却无论如何也无法挥下手中的剑……接着一阵强烈的金属碰撞声过后，一把剑远远飞了出去，是卢克的。惊恐、犹豫、慌张，卢克傻傻地站着，像被蛇盯上的青蛙，失去了本能反应。当士兵的剑砍下的瞬间，卢克看到的却是缇娅。她挡在了他前面，他突然害怕失去她……

深夜，不安的卢克向大家问起"杀人"的事，因为

他找不到答案。杰德认为卢克的反应是正常的，因为他毕竟是普通人；凯告诉他自己正是因为恐惧才要战斗，为了活下去；而缇娅，则依然十分冷静，但在卢克看来，那不过是逞强。

整整一夜，卢克都无法入睡。闭上眼，他就会想到人死去时脸上痛苦而扭曲的表情，挡在他面前的缇娅，以及大家所说的每一句合理却又冷酷的话。天亮时半梦半醒的卢克被缇娅叫起，一行人准备出发。杰德让卢克退出战斗，他突然感到一阵空虚、失落。但即使恐惧，卢克也还是选择了与大家一起战斗。没有丝毫犹豫地战斗，为了生存而战斗，即使会夺走对手的一切可能，即使会被憎恨。



城塞都市仙特比纳，离陶塔洛斯最近的城市，杰德与阿妮丝会合的地点就在这里的玛尔库特军基地。虽然是金拉斯卡人，但凯似乎对玛尔库特的地理相当熟悉，不过当杰德问及时他只说自己喜欢"桌上旅行"——拿着地图妄想。仙特比纳到处是神托之盾骑士团的士兵，一行人只好借助恩格布来的运粮马车潜入。杰德表明自己的身分后，带着众人顺利进入了基地，不过阿妮丝却不在，只留下了一封信——一半写给杰德，报告基本情况并告知自己已前往第二会合地；一半写给卢克，表达自己的心意以及拜托他照顾伊昂。所谓的第二会合地，是指凯兹尔，在仙特比纳西南方，渡过弗布拉斯河便是。到那里，卢克就能见到梵老师了。

众人准备离开时，袭击陶塔洛斯的六神将竟出现在城门口，他们的目标依然是导师伊昂。这次除了黑狮子拉尔哥、妖兽阿莉埃塔和魔弹丽格蕾特，还有自称"蔷薇"，通称"死神"的迪斯特以及烈风辛克，而没有出现的是鲜血阿修。由于得不到有利情报，拉尔哥下令撤离仙特比纳。不过他竟然还活着……

六神将是梵的直属部下，缇娅因此怀疑梵想要发动战争，但他们同时也是大咏师派，伊昂认为也有可能是摩斯给梵下达的命令。卢克因为缇娅怀疑老师与她吵了起来……

由于在凯兹尔能见到老师，卢克便迫不及待地想赶往那里。但还没出城，伊昂又有些不舒服，卢克提议到旅店休息。据伊昂说，离开陶塔洛斯后，他被带到了塞菲洛特，这应该就是他消耗体力的原因。但由于涉及教团机密，伊昂并没有告诉众人自己去做了什么。杰德则自言自语地说了一些难以理解的东西："应该不是体弱多病……难道伊昂导师与卢克一样？"

一行人本打算经阿克泽琉斯前往凯兹尔，但中途的桥却断了，他们也只好选择弗布拉斯河。现在这个季节河水平缓，众人的行进速度还算快。可就快离开弗布拉斯河时，阿莉埃塔却突然带着雷牙出现了，而且她还说卢克等人杀了她的妈妈，让他们大吃一惊。更难以置信的是，阿莉埃塔的妈妈并不是人类，而是齐格尔森林的雷牙女王。原来，阿莉埃塔在霍德战争中失去了双亲，她是被雷牙抚养长大的，因此拥有与怪物交流的能力，神托之盾骑士团也正是看中了她这一点。正当阿莉埃塔喊着要为妈妈报仇准备与卢克等人战斗时，地面突然剧烈晃动，大量紫色气体喷射而出，是带有剧毒的瘴气。众人无计可施，逃跑已经来不及，缇娅只得开始咏唱谱歌，使瘴气暂时消失。

时间不多，众人匆匆离开了弗布拉斯河。杰德对缇娅的谱歌很是好奇，因为那是尤莉娅的"大谱歌"。但缇娅只是告诉众人，传说她的家族继承了尤莉亚的血脉。

凯兹尔，金拉斯卡与玛尔库特的国境线。刚进去，一行人就遇到了因没有任何证件而发愁的阿妮丝。见到卢克，她飞一样地扑了过去，这让凯再次感到女人的可怕，不禁一身冷汗。突然，那个满是恨意的声音再次出现，红色的长发，黑色的制服，他就是六神将之一的鲜血阿修。阿修本打算杀死卢克，但被及时赶到的梵阻止，他只得离开。卢克见到老师后非常兴奋，而缇娅还依然想着刺杀梵。

"缇娅，收起武器，你肯定是误会了。先清醒一下，冷静了就来旅店找我。"

梵希望能与缇娅沟通，在伊昂的劝说下她终于同意了。一见到梵，缇娅就责问他为什么要妨碍伊昂，因为劫持导师的六神将都是梵的直属部下，所以他难逃干系。但梵解释说自己并不知情，他只听说导师从教会失踪了，而六神将又是大咏师派，他们有可能是听从摩斯的命令行动的。不过隶属于大咏师旗下情报部的缇娅与卢克一起出现，倒让梵稍感意外。

"奉摩斯大咏师之命寻找某种东西，仅此而已。"

"第七谱石吗？"

"机密事项。"

缇娅并不承认自己在寻找第七谱石。而完全不知道那是什么的卢克引来了众人怪异的目光，凯也只能感叹太封闭他了。梵把护照交给众人之后先行离开了，只要过了凯兹尔便是金拉斯卡，卢克漫长的旅途也终于能告一段落了。

卢克一行准备从凯兹尔军港乘船出发，但刚进港口，众人就看到了阿莉埃塔的"宠物"。梵审讯般地用剑指着阿莉埃塔，但阿妮丝突然出现让她趁机逃走了。港口一片混乱，船完全损坏，而且整备人员也被阿莉埃塔绑架了。想换回人质，卢克和伊昂就要去柯拉尔城。指使阿莉埃塔的人是阿修，但他的目的却无从猜测……

梵让卢克带着伊昂返回国境，自己则单独前往柯拉尔城。本打算按照老师的指示离开港口的卢克却被两名工作人员拦住，他们请求导师救回被绑架的人质，伊昂答应了。虽然很不情愿，但其他人意见统一，卢克也只得同意。

柯拉尔城，法布雷公爵家的别墅，七年前被绑架的卢克就是在这里被发现的。由于这座别墅处于战争前线地带，因此已经被废弃了很久。荒凉的别墅里，并没有什么特别的地方，但在一间看似是书房的屋子里，一扇奇怪的门吸引了卢克的目光。解开门上的机关，里面竟然是一片广阔的空间。众人沿着台阶往深处走去，一台巨大的机械却令杰德不安。

"这是……"

"大佐，你知道什么吗？"

"我不确定……不……就算是确定……"杰德看了看卢克，"现在还不能下结论……请让我考虑一下。"

"真少见，你竟然会这么慌张。不过这个地方我也有点好奇，如果你关心的事和卢克被绑架有关……"

凯还没把话说完，阿妮丝已经被老鼠吓得趴在了他的背上。瞬间，凯的脑海里似乎闪过了什么，但他想不起来，只有莫名的恐惧令他突然把阿妮丝摔了出去，然后抱着头不停发抖。凯异常的反应似乎与家人的死有关，但他却遗忘了那一瞬间……

凯没有再说起自己的过去，而杰德也没有解释机械的事。一行人继续前进，毛手毛脚闯上天台的卢克被阿莉埃塔埋伏的怪鸟抓了起来，当怪鸟准备抓伊昂时阿妮丝救了他，两个女孩为伊昂吵了起来。突然自称"蔷薇"的死神迪斯特坐着他奇怪的椅子出现，并带走了在天上飘着的卢克……

昏昏沉沉的卢克醒来时发现自己被绑在了奇怪的机械上，旁边有两个人说着他听不懂的东西，好像是"音素振动数相同"、"同调Phon Slot已经打开"之类的，似乎还提到了阿修。卢克只看到其中一个是辛克，而另一个听声音应该是迪斯特，不过不久他就离开了。赶来救卢克的凯趁辛克不备偷袭了他，还从他身上偷走了一张音谱盘。战斗中凯打掉了辛克的面具，他似乎看到了非常不可思议的事……其他人赶来后，辛克自知不敌，夺路而逃。

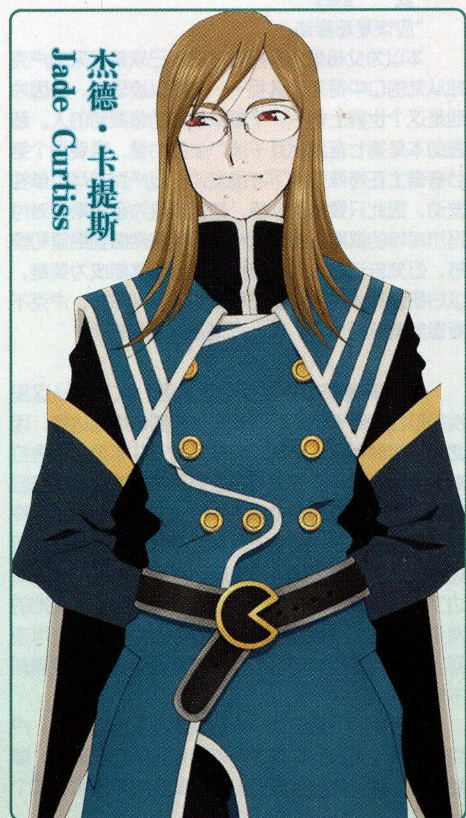
救下卢克后众人再次来到屋顶，与愤怒的阿莉埃塔打了起来，但即使带着怪物，阿莉埃塔也不是众人的对手。打败她后杰德想趁机了断，但被伊昂阻止了，他希望能由教团对阿莉埃塔的行为进行裁决，随后赶到的梵在得到导师的许可后将她带走了。回到港口，梵正在等他们，出发日期定在了第二天。

对于第一次乘船的卢克来说，兴奋是必然的，但那奇怪的幻听和头痛却多少都有些扫兴。

觉醒吧……快……回应我的声音……

得知梵老师正在甲板上等他，卢克便以飞一样的速度冲了出去。甲板上，缇娅又提起了第七音谱士，但卢克并不知道那是什么。本以为七年的时间足以学会这些东西，但没想到那时的卢克却根本连父母都不记得了。缇娅突然一反常态地为卢克讲解起来，但不知为什么她向卢克道歉后便匆忙跑了。甲板上只剩下卢克一个人，但头痛和幻听再次出现，而且这次他的身体竟然不由自主地动了起来。

终于找到了……





让你看看和我一样的力量吧……

卢克全身闪着光，两手慢慢举起，接着是更耀眼的光芒，而船身的一部分竟随之消失了。卢克没有丝毫抵抗能力，只能任凭操纵，但幸好梵及时赶到了。

"卢克！冷静！平静下来然后深呼吸。对，把自己的意识移到手上。卢克，仔细听着我的声音，放松……"

"我……到底……"

"应该是超振动。"

本以为父母是出于担心才把自己软禁起来的卢克却从梵的口中得知了真相——之所以被软禁，是因为他是这个世界上惟一一个能单独发动超振动的人。超振动本是第七音素相互干涉产生的力量，需要两个第七音谱士在特殊条件下才能发动。但卢克却可以单独发动，因此只要稍加训练，他就能成为金拉斯卡对付玛尔库特的武器。得知真相的卢克突然感到绝望和愤怒，但梵告诉他，只要阻止战争，他就能成为英雄，以后便没有人能软禁或是利用他了。"英雄"，卢克不断重复着这两个字，脸上洋溢着兴奋和期待。

船在流通都市克塞多尼亚靠港，众人将从这里换乘前往巴奇卡尔的船。梵要带阿莉埃塔回去，因此只能暂时与众人分别。克塞多尼亚并不隶属于金拉斯卡或玛尔库特任何一方，这里是得到教会承认的自治区，世界物资流通中心。一行人穿过集市时，可怜的卢克被一个奇怪的女人调戏，更可怜的是他的钱包竟然被偷了……如果没有缇娅，卢克可能要饿死在街边了。钱包追了回来，众人也得知偷钱的女人和她的两个手下正是漆黑之翼，卢克虽然生气但也无可奈何。不过杰德也够可恶的，他竟然眼看着卢克被偷却不管……

到使馆后，金拉斯卡大使说船还没有准备好，卢克一行决定先去当地富豪阿斯塔那里解析音谱盘，顺便观光。镇上最金碧辉煌的豪宅便是阿斯塔家，那个阿斯塔来头不小，正因有了他对教团的资助，克塞多尼亚才能自治。众人拿着一大堆解析结果出来时，却遭到了辛克的偷袭。虽然凯被他伤到，但似乎并不严重。不过在城镇里战斗显然会惹来麻烦，一行人便拼命逃往港口，幸好船已准备好，他们才得以脱身。

卢克等人正在研究音谱盘解析结果时船突然遭到袭击，众人推断应当是神托之盾骑士团所为。果不其然，那个自称"蔷薇"却被杰德称为"大鼻涕迪斯特"的家伙又坐着会飞的椅子出现了，他的目标是音谱盘解析文件。被杰德一番戏耍之后，可怜的迪斯特终于生起气来，不过很快可怜的他就化作了天边的流星……

骚乱之后，船总算平安到达了巴奇卡尔。卢克决定先带伊昴等人去见国王，然后再回家。

光之王都巴奇卡尔，这座建筑在谱石坠落时形成的大坑中的城市本是卢克的故乡，但他却没有一丝回家的感觉，就仿佛第一次来到这里……漆黑之翼那帮家伙不知为什么出现在街上，他们似乎盯上了伊昴，让众人很是担心。

卢克本打算去见国王，却被士兵阻止，说是国王正在接见摩斯大咏师。嚣张的卢克直接利用自己的身分硬闯了进去，摩斯正鼓吹玛尔库特帝国进行军事强化，卢克强行打断了他。皮奥尼皇帝的亲笔信总算平安送到了国王手中，听说母亲生病后，卢克飞快赶回了家。

刚进家门卢克就碰到了正要出去的公爵，虽说是父子，但他对儿子的态度始终很冷淡。不知为什么，公爵用一种很奇怪的眼光盯着缇娅，还怀疑她与梵合谋绑架了卢克。卢克和缇娅满心疑惑，不过凯说应该先去看看夫人。众人在会客室碰到了娜塔莉娅公主，她就是卢克的未婚妻，不过卢克似乎很怕见她。戏弄了凯之后，娜塔莉娅提起了梵可能被捕的事，卢克求她帮忙救自己的老师。娜塔莉娅答应了，不过有条件——卢克要赶快想起求婚时说的话，这让缇娅和阿妮丝感到非常意外。

长途跋涉终于回到家的卢克已经筋疲力尽，他准备大睡一觉。和众人告别后，卢克叫住了缇娅，他让她别太自责，因为妈妈的身体本来就不好。缇娅听卢克这么说，感到一丝欣慰。

第三乐章 愚蠢的复制品

金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔

2day, Gnome, Gnome Decan

一直睡到天亮的卢克被女仆叫起，是娜塔莉娅公主让他到王宫去。卢克对自己能离开公爵邸一事稍感惊讶，不用被软禁让他的心情有些复杂。刚走进王宫，他就看到摩斯和缇娅正嘀咕着什么，好像说起阿克泽琉斯，还提到了他。一看到卢克，摩斯那家伙便神色慌张地跑了。

国王找卢克的原因是希望他能作为亲善大使前往阿克泽琉斯救助难民，以便金拉斯卡与玛尔库特缔结和平条约。这种麻烦事卢克当然不愿意，但国王以梵的安危相要胁，他也只得答应。而之所以选择卢克，是有非他不可的理由，这个理由，就是坠落在金拉斯卡境内的尤莉亚·朱叶的第六谱石：

"ND2000年，继承罗雷莱之力的人将诞生于金拉斯卡。他是与王族血脉相承的红发男子，名为'圣焰之光'。他将引导金拉斯卡·兰巴尔迪亚走向新的辉煌。ND2018年，继承罗雷莱之力的青年带领众人前往矿山之街……"

预言后半部分的内容缺失了，但卢克想到梵老师在船上说他会成为英雄时，不禁心中一阵暗喜。得知梵被关押在地下牢房后，卢克便迫不及待地冲了过去。梵告诉他阿克泽琉斯的任务完成后他会被彻底束缚在巴奇卡尔，这与之前说的只要阻止战争爆发卢克就能自由完全不同。而原因，依然是预言。

"青年将力量化为灾难，成为金拉斯卡的武器"。

这便是预言的后半部分。

"教团上层认为你会在鲁古尼卡平原引发战争。你应该知道，尤莉亚的预言从来没有错过，一次都没有。"

"那我该怎么办……如果不去阿克泽琉斯，那里会很危险吧？"

"预言说你会带着人们从阿克泽琉斯撤离，其结果便是战争爆发。所以只要你不带走那里的人，然后消除瘴气就可以了。"

"瘴气就是那个像毒药一样的东西吧，要怎么消除？"

"利用超振动中和瘴气，然后和我一起到达特去。这样既能阻止战争爆发，你也可以获得自由了。我会帮你的，就像在船上一样，但这个计划不要对任何人说，特别是金拉斯卡的人。"

梵说，七年前就是他绑架了不堪忍受超振动试验的卢克，而现在，他需要他。第一次感到被别人需要的卢克决心和自己的老师一起亡命天涯，只要能和老师在一起，未来怎样都无所谓。可两人并没有发现，他们的谈话竟被人偷听到了……

卢克和梵出来时，缇娅等人正在等他们。神托之盾骑士团在海上安插了监视船，杰德怀疑是大咏师派所为，他建议让一艘船作为诱饵走海路，其他人则走陆路。梵认为自己做诱饵的可信度更高，因此他由港口出发，其他人则准备从陆路悄悄离开。

一行人本打算从正门离开，但却在街上碰到阿妮丝，她说伊昴被几个像是马戏团的人带走了，众人断定是漆黑之翼所为。可是辛克就在附近，他们又无法立刻出城去追。正在发愁之时，凯提议乘天空客车从废弃工厂离开。

前往废弃工厂的天空客车附近本应有士兵把守，但奇怪的是士兵似乎被什么人叫到王宫去了。不过既然无人看守，乘天空客车倒也省了不少麻烦。可谁知刚进工厂，卢克等人就听到了一个很熟悉的声音。娜塔莉娅竟然也在这里，而且她还用自己在地下牢房偷听到的谈话威胁卢克让她同行。虽然卢克不得不答应，但他也遭到了众人鄙视……

走出废弃工厂，正下着瓢泼大雨。远处，是一艘没有见过的陆舰。伊昴被两个士兵押着，他身边，是阿修。红色的长发，黑色的制服，被雨淋得透湿。卢克拔出剑，拼命冲过去。剑碰撞的声音回荡在雨中，突然间又消失了。卢克用左手拿着剑，而阿修则用右手。面对面站在雨中的两人，就像在照镜子……卢克惊呆了，杰德的脸上却露出了一丝难以捉摸的神情……



阿修带走了伊昴，只剩下卢克抬头望着天空。想吐……世界上竟然有人和自己长得一模一样，卢克只

觉得恶心。众人的行踪已被六神将发现，而国王由于不信任玛尔库特，在梵的船离港后封锁了港口。现在留给他们的只有两条：继续走陆路，顺便寻找被抓走的伊昂，或者把娜塔莉娅交给国王，然后让国王解除封锁。娜塔莉娅当然不肯回去，卢克也无可奈何。刚刚的陆舰向着东边的奥阿西斯方向离开了，卢克一行决定前往那里。

穿过炎热的沙漠，一行人来到了奥阿西斯。卢克突然头痛，但幻听却与以往不同，这次竟然是阿修，他说伊昂在扎奥遗迹。虽然怀疑是阴谋，但众人还是决定去一趟。

一行人在扎奥遗迹深处见到了阿修、辛克和拉尔哥，他们似乎正逼着伊昂进行某种奇怪的仪式，而卢克准备强行夺回伊昂。虽然辛克和拉尔哥同时出手却依然被打败，一直静观其变的阿修很是恼火，他拔剑准备应战，卢克也冲了上去。一样的招式，一样的动作，甚至一样的出招时机，卢克又一次感到恶心。

"为什么你会用老师的招式！"

"当然了！因为流派相同，白痴！我……"

阿修似乎还想说什么，但被辛克阻止了。他提出交换导师的条件，就是卢克等人必须立刻离开遗迹，不然就把所有人活埋在沙漠之下。交易成功，卢克等人准备离开时，拉尔哥注意到了娜塔莉娅，他似乎很在意她。阿修隐约察觉到了什么，但并没有问出来龙去脉。

"六神将没有必要知道彼此的过去。你应该很明白吧，'圣焰之灰烬'……"

到克塞多尼亚时卢克又开始头痛，为保险起见，凯提议到旅店休息。旅店门前，突然卢克的身体不由自主地动起来，是阿修操纵了他，还说他们是相连的。看着卢克奇怪的行为，众人很担心，但他却拔出剑，对准了正要靠近的缇娅，接着便失去了意识……

杰德似乎很清楚卢克的事，但他什么也没说。可一波未平一波又起，凯似乎也被什么人操纵，而且他对卢克出手了。伊昂说那是一种达特式谱术，这种谱术受距离限制，越远效果越弱，于是众人迅速乘船离开了克塞多尼亚。



前往阿克泽琉斯，就要经过德奥山岬。众人在那里遇到了缇娅的教官丽格蕾特，她似乎已经埋伏了很久。丽格蕾特想让缇娅与她一起行动，离开卢克那个"没用的东西"。所有人都无视卢克，说着他根本听不懂的话，让他觉得自己受到愚弄，而他更加坚信，只有老师会为自己着想……

阿克泽琉斯的情况比想像中更加严重，瘴气弥漫在整个矿山。卢克一行准备到14号坑道救援，入口处缇娅被士兵以找到第七谱石为由叫走了。坑道深处，本该与梵一起到达的救援队员却一个也没有。卢克开始头痛，阿修让他不要继续往前走，但他拒绝听从。在一扇名为"达特式封咒"的门前，卢克和伊昂找到了梵。他让伊昂解除封咒，而里面是一片广阔的空间，梵带着他们走到了最深处。

"卢克，到那个音机关——变奏之轮前中和瘴气吧。"

匆忙找到众人的缇娅说梵派人杀了救援队所有人，而所谓的第七谱石也是假的。是梵故意骗走缇娅的，其目的，是毁灭阿克泽琉斯。告诉缇娅这一切的人，竟然是阿修。

"愚蠢的复制品卢克"，解放你的力量吧！"

卢克发动了超振动，变奏之轮彻底崩溃了。梵冷冷盯着他，只丢下一句"你终于有点用了"。卢克看着一反常态的老师，渐渐失去了知觉……

阿克泽琉斯剧烈晃动着，梵带走了赶来的阿修，因为他不能失去他。在缇娅谱歌的保护下，一行人逃到了神托之盾留下的陶塔塔斯上。

矿山开始碎裂，紫色的瘴气喷涌而出，阿克泽琉斯的残砖碎瓦坠落在深渊之中……

第三乐章 彷徨的火焰

醒来的卢克看到的是无法想像的景象：紫色的烟雾，无尽的泥海，以及一个被泥海吞没了的孩子……众人所处的废墟不宜久留，杰德提议乘陶塔洛斯离开，它的漂浮功能应该可以在泥海中坚持一段时间。

缇娅说他们所处的地方叫做"魔界"，向西行驶便可以到达尤莉亚城。所谓的魔界，实际上才是真正的"地面"，上面的世界则是由名为"塞菲洛特之树"的巨大支柱支撑着的"外壳大地"，外壳大地曾经存在于魔界。知道这些情况的除教团上层，就只有魔界出身的人，而缇娅的家正是那里。至于阿克泽琉斯，那里原本也由塞菲洛特之树支撑着，但现在支柱被毁了。众人不约而同看着卢克，卢克只拼命喊着自己是想中和瘴气。但缇娅告诉他，他被骗了，梵利用他毁掉了支柱。难以置信的现实……自己怎么会被老师骗？曾经最信任的人为什么要利用自己？而且一切都是老师的意思，可为什么所有人都责怪自己……卢克顿时崩溃了。他大喊着自己没有错，但所有人都失望地离开了，只剩下缪。为什么……

监视者之街尤莉亚城，魔界惟一的城市。缇娅告诉众人市长的家就在里面，但卢克却不想去，因为所有人都只会责怪他。做了坏事的孩子总是怕家长骂……

"真是个彻头彻尾的废物！"

"你……为什么你会在这里！老师呢！"

阿修竟然也在魔界，两人一见面就吵了起来。他责怪卢克为什么会轻易发动超振动，而卢克只喊着自己没有错。

"少开玩笑了！复制品连脑子都变差了么！"

"复制品？老师好像也说起过……"

"你竟然没发觉？哈！真是可笑！让我来告诉你吧，'卢克'。知道为什么你会跟我长得一样么？"

"怎，怎可能知道……"

"我是出生在巴奇卡尔的贵族，七年前被梵绑架了。"

"难，难道……"

"没错，你是我的低级复制品，不过是复制品而已！"

"胡说！胡说胡说都是胡说！"

卢克几乎崩溃，他拔出剑，和阿修打了起来。但在阿修的操纵下，他渐渐失去了意识……

镜子前站着的人是阿修，为什么？卢克不明白。阿修说床上的人才是"卢克"，是自己的复制品，而且他们是完全同位体。在柯拉尔城，卢克的Phon Slot向阿修打开了，所以他能听到阿修的声音。而且不仅是声音，阿修甚至可以操纵卢克，就像现在这样。虽然卢克不愿承认，但自己的确是阿修的复制品……



从市长特奥德罗那里阿修和卢克得知利用塞菲洛特之树可以回到外壳大地，大家都跟着阿修乘陶塔洛斯离开了，只剩下缇娅、缪和卢克的身体。为了重新掌握梵的动向，阿修决定先前往贝尔肯德。但不知为什么，凯似乎对阿修很刻薄。

在音机关都市贝尔肯德的第一音机关研究所，阿修找到了一个叫斯皮诺萨的老人，就是他曾参与绑架阿修，还插手了生物复制的研究。而复制技术的创始人竟然是杰德・卡提斯，准确来说应该是杰德・巴尔弗亚。但由于生物复制涉及到技术与道德问题，因此杰德后来禁止了相关的研究。斯皮诺萨接着提到了保管计划，但阿修并不知情，他便拒绝透露任何情报。

众人的下一个目标是瓦云洞窟，凯却提出了离队，因为他要去接卢克，他相信卢克不会就此消沉下去。而且对他来说不管真正的卢克是谁，自己的好友就只有那个"白痴"。卢克听他这么说，感到非常欣慰。

瓦云镜窟深处，一些奇怪的音机关依然在运作，阿修和杰德从里面找到了一些复制技术相关资料，其范围大到一座岛屿。那些本是玛尔库特军废弃的情报，大概是迪斯特偷出来的，而内容则涉及到已经消失的霍德居民。正当众人讨论梵有可能制造霍德岛的复制品时，两只被关押的齐格尔引起了阿妮丝的注意，它们应该是复制品和原型，但原型却更弱一些。杰德解释说收集复制情报时原型可能会受到不良影响，最坏可能致死。但阿修已经生龙活虎地过了七年，应该不会有什么问题。原本还替阿修担心的卢克听他说用不着"废物"关心时非常生气。离开洞窟时突然发生地震，原因是卢克毁掉了阿克泽琉斯的塞菲洛特之树，其他支柱也已到极限。阿修说，梵对变奏之

轮进行了操作，他的目的，是让整个外壳大地坠落，而下一个地方就是仙特比纳。

阿修突然切断了与卢克的连接，卢克醒来了。他身边，只有缪。虽然一直那样对它，可它却留了下来，因为对缪来说主人只有卢克。窗外，白色的花朵映衬着缇娅，好美……卢克傻傻地看着，却突然想起了仙特比纳，他慌张张地跑进了花园。

“缇娅，我想马上回外壳大地，阿修说仙特比纳要崩塌了！”

“你怎么会知道？”

“我当然知道！因为我和那家伙连接着！”

“那你打算怎么阻止仙特比纳崩塌？”

“我……”

“你根本不知道。只会被别人的话左右，自己完全不去考虑，这和在阿克泽琉斯时有什么区别。”

“……哈，真的。梵老师说了，阿修说了，我只会说这种话。大家放弃我也是理所当然的。至今为止我只看到了自己……不，我连自己都看不到……我想要改变。”

“如果你是认真的，也许能改变。但就算改变，阿克泽琉斯也不可能复原，成千上万死去的人也不可能复活，你必须背负起这个罪，你又打算如何改变？”

“不知道……真是失败，我只会说这种话。阿克泽琉斯的事，如果道歉就能解决，那无论怎样我都会道歉，如果我死了阿克泽琉斯的人就能复活，虽然有些害怕……我会死。但现实并非如此，所以我要从自己力所能及的事做起。虽然还不知道能干什么，但我是认真的。”

“你什么也不明白……那么轻易地说死……”

“虽然不能马上让你相信……缇娅，你有小刀吧？”

“有倒是有……”

“借我用一下。”

白色的花朵静静绽放着，花丛中，只有卢克和缇娅，他接过了她手中的小刀。烈焰般火红的长发在手中舞动，却已不再直垂腰际。他慢慢张开手，任风带走了曾经的一切。

这就是卢克的决心。关于仙特比纳，缇娅建议去问她的祖父，也就是尤莉亚城市长。卢克在会议室中见到了市长，虽然他为阿克泽琉斯的事道歉，但市长说阿克泽琉斯崩塌是必然的，预言中已经提及了此事，所以也没必要道歉。缇娅很震惊，因为这和十五年前的霍德岛完全一样。卢克责问既然知道为什么不阻止，市长却说预言是必须要遵守的，罗雷莱教团的教义就是让人们按照预言所示安稳地生活下去。尤莉亚预言了奥尔德兰特的繁荣，如果历史偏离了预言，人们将无法迎来应有的繁荣。卢克感到愤怒。为什么对阿克泽琉斯坐视不理？太奇怪了！可是，这就是预言：“鲁哥尼卡大地被战火笼罩，玛尔库特将失去领地，金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国会迎来兴盛，这就是史无前例的繁荣之起始。”特奥德罗市长坚信仙特比纳不会崩塌，因为预言中并没有提及，因此卢克和缇娅两人决定先回外壳大地。不过出发之前，缇娅想先回去收拾一下行李。想到自己一直躺在缇娅的床上，卢克不禁有些脸红。

梵曾在缇娅的房间里说过，放弃了霍德的世界不可原谅，因为那里正是梵和缇娅的故乡。也正是在这里，缇娅知道了梵可怕的计划，所以即使是错杀她也要阻止哥哥。而她所说的行李，是为卢克练习使用超振动的音素学书籍。

通过尤莉亚之路，卢克和缇娅来到了阿拉米斯涌水洞。正如卢克与阿修连接时所看到的，凯正在等着他。

“为什么要等我？”

“因为咱们是朋友。啊，不好意思，我是佣人。”

“可我是复制品，不是你的主人。”

“我可不是因为你是我的主人才当你是朋友的。你是你，阿修是阿修。复制品也好还是别的什么也好，对我来说只有你是真的。”

走出涌水洞，卢克等人碰到了杰德，他是来找凯的，因为伊昂和娜塔莉娅被摩斯软禁了。由于阿克泽琉斯崩塌，金拉斯卡准备以娜塔莉娅之死为借口向玛尔库特宣战，如果不尽快将两人救出，战争就会爆发。不过杰德对卢克的态度很是刻薄，缇娅说，失去的信任不会那么容易找回。

一直听老师提起过达特，不过卢克还是第一次来到这里。教会门前，阿妮丝突然冲出，吓得凯躲到卢克身后，抱着他发抖。阿妮丝本以为是阿修，不过得知是卢克后，她狠狠地奚落了他一番。根据阿妮丝的情报，伊昂和娜塔莉娅被带到了教会地下的神托之盾骑士团本部，但那里不允许随便出入，因此杰德提议以报告第七谱石为藉口进去。

虽然知道伊昂和娜塔莉娅被关在神托之盾骑士团本部，但众人却并不知道具体的地点，他们也只得展开地毯式搜索。找到两人后，娜塔莉娅似乎对来的人不是阿修感到有些失望。在六神将回来之前，众人迅速逃离了。

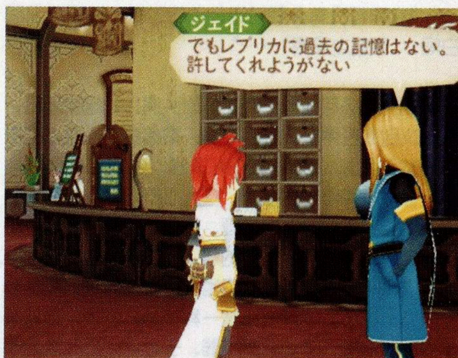
一旦战争爆发，后果将不堪设想。卢克本想回巴奇卡尔把实情报告给国王，但国王非常信任摩斯，这条路是肯定行不通的。伊昂建议向玛尔库特皇帝皮奥尼求助，阿修又刚好把陶塔洛斯留下，于是众人准备前往港口乘船出发。玛尔库特首都古兰克库玛已对外封锁，一行人只得选择由断裂的罗特尔洛桥上陆，之后绕道前行。

陶塔洛斯在海上也能航行自如，让卢克非常兴奋。但中途船却不幸撞上了鱼雷，为修理船只，杰德只好把他们带到了克特尔布鲁克。

克特尔布鲁克，这个被冰雪覆盖着的银色世界正是杰德的故乡，皮奥尼皇帝也曾为躲避皇位之争而被软禁在这里。杰德带着众人见到了当地知事内芙莉，她竟然是杰德的妹妹，而且已经结婚了。在安排好修理陶塔洛斯的相关事宜后，她偷偷让卢克之后单独找她。

内芙莉为一行人订了当地的高级酒店，办理好入住手续后，卢克随便找了个藉口跑了出来，缪也跟着。内芙莉和卢克说的事是关于复制技术的。小时候，她曾不小心弄坏了自己心爱的娃娃，杰德便发明了复制技术的雏形，并用它做出了娃娃的复制品。那时，杰德只有九岁。如果是普通人，只会去买个一样的，但他却复制了一个……儿时的杰德如魔鬼一般，他根本无法理解死亡。改变他的人，是他的老师内比利姆。内比利姆老师是能使用第七音素的治愈师，杰德非常崇敬她，但接下来悲剧却发生了。试图使用第七音素的杰德发动了自己无法控制的谱术，害死了老师，烧掉了房子。杰德本想制造老师的复制品，可造出来的却是一个只会杀戮的怪物……后来，军队世家卡提斯家看重了杰德的才能，并将他过继为养子。也许杰德是想要一个更好的环境来继续研究复活老师的方法，但他最终禁止了复制技术。

从来不知道，杰德竟背负着这样的过去。卢克的心情有些复杂。回到酒店，他被杰德抓了个正着，虽然想敷衍了事，但在杰德面前怎可能瞒天过海，无奈卢克也只能说实话。杰德告诉他自己早已放弃了复制内比利姆老师的念头，原因是复制品没有过去的记忆，而这一点卢克应该最清楚。



陶塔洛斯的修理完成后，卢克一行便出发了。众人在罗特尔洛桥上陆后，准备经由特奥尔森林前往古兰克库玛。由于金拉斯卡与玛尔库特剑拔弩张，只有杰德在士兵的带领下进了森林，其他人只能等着他带皇帝的许可回来。正当众人抱怨时，突然传来一阵惨叫，卢克等人急忙赶过去，一个玛尔库特士兵倒在地上，似乎是被神托之盾偷袭了。众人决定追上去，但为避免被玛尔库特士兵发现，他们只能边躲边前进。一行人在出口遇到了埋伏着的拉尔哥，但凯却突然拔出剑对卢克发起了攻击，是辛克操纵了他。地震暴露了辛克的行踪，而凯却晕了过去。

由于拉尔哥与辛克引起的骚动，玛尔库特士兵发现了卢克等人的行踪，众人被带到了古兰克库玛，迎接他们的是福林克斯少将。伊昂准备在旅店为凯解除咒术，卢克本想一起跟去，但伊昂却告诉他，凯所中的达特式咒术并不能任意操纵被施术者，而是唤起其记忆，麻痹其理性。也就是说，如果凯原本对卢克没有敌意，是不可能对他出手的。又是无法接受的现实……凯想要杀死自己？但曾经有那么多机会为什么他都没有下手，却反而一再帮自己？卢克的脑子里一片混乱……

见到皮奥尼皇帝后，卢克又被戏弄了一番，这位皇帝真不愧是杰德的好友。皮奥尼认为仙特比纳崩塌极有可能，因为城市周围的地盘已经开始下沉。虽然救援工作已迫在眉睫，但金拉斯卡却以娜塔莉娅公主



和第三王位继承人卢克之死为由向玛尔库特帝国宣战，救援一事只得搁置。皮奥尼皇帝同意了由卢克等人与杰德的部队共同前往仙特比纳救助居民的提案，对卢克来说，这是他改变的开始。

离开时凯的咒术已解除。他告诉卢克，自己想杀他，并不是他的错。

“我是玛尔库特人，霍德出身。五岁生日那天，亲戚们都到家里为我庆祝，预言士正要读生日预言时，战争爆发了……”

“进攻霍德的人应该是法布雷公爵吧。”

“没错。我的家人、亲戚、佣人全被公爵杀了。他狂笑着，践踏了我所有宝贵的东西……所以，我想让他也尝尝那种滋味。”

“你进公爵家是为了复仇吧？加尔迪奥斯伯爵家公子，凯拉尔迪亚·加兰。”

凯没想到杰德已经知道了自己的真实身分，不过这也应该算是情理之中吧。虽然是复制品，但卢克毕竟是公爵家的人，如果说凯完全没有心结那是谎话，但卢克相信他。

仙特比纳的避难工作还算顺利，卢克几乎变成了一个“热血白痴”，与阿克泽琉斯时相比简直判若两人。他想要改变，是发自内心的。可关键时刻迪斯特那家伙又不识时务地出现，并扬言要带走伊昂。解决变态机器人后，迪斯特逃跑了。但由于他捣乱，很多居民没能在地面断裂前撤离仙特比纳，而缇娅的谱歌也无法保护所有人。正当众人一筹莫展时，凯突然想到了杰利达的飞行试验，只要借到飞晃机，居民们就能得救。现在仙特比纳的情况更像是当年的霍德，完全崩塌大概要数天时间。事不宜迟，卢克等人决定立刻前往杰利达。

充满音机关的杰利达对凯来说有如天堂，但不幸的是飞晃机阿卢比奥尔初号机坠落在了附近的梅吉奥拉高原，而且飞行员被困在了里面。不过只要有浮游机关，二号机就能使用，因此卢克等人决定去回收初号机并救出飞行员，条件是把二号机借给他们。塔玛拉、阿斯顿和也门三位老人答应了他们的要求。

回收用的发射装置需要从两侧操作，卢克决定兵分两路。成功回收浮游机关，回到杰利达后，金拉斯卡士兵竟然发现了陶塔洛斯，并要逮捕卢克等人。不过好在得到三位老人的帮助，阿卢比奥尔二号机又刚好完成，一行人才得以逃脱。

仙特比纳即将崩塌之时，卢克等人及时乘坐阿卢比奥尔出现，居民们得救了。可是，仙特比纳本身虽然现在还能漂浮在泥海上，但一个月之后就会沉没。卢克想到了让变奏之轮复活，可没有人知道操作方法，他开始急躁起来。第一次，杰德很严肃地训了卢克。

阿卢比奥尔与仙特比纳一起降到了魔界，伊昂请求尤莉亚城市长收留无家可归的居民们。再次来到这里，卢克心中已经有了另一种感觉。

市长说如果有罗雷莱之键或许还有办法让仙特比纳回到外壳大地，但事实是罗雷莱之键是否存在都无法确定。不过救仙特比纳也不是毫无办法。只要操作变奏之轮，让塞菲洛特之树复活，仙特比纳就能浮在泥海上，而那一带的变奏之轮就在修雷之丘。

两千年前的文明确实令人惊异，修雷之丘遗迹的结构很是复杂。解除尤莉亚式封咒的封印后，封咒与缇娅发生了反应。但梵却对变奏之轮动了手脚，使塞菲洛特之树无法复活。卢克准备以超振动强制解除暗号，虽然缇娅担心，但看着卢克认真的神情，她终于同意了。暗号成功解除，记忆粒子再次出现，仙特比纳不会沉没了。兴奋的卢克抱住缇娅，不停向她道谢，弄得缇娅有些不好意思。可又是一波未平一波又起，修雷之丘的塞菲洛特支撑着整个鲁古尼卡平原，也就是说恩格布也有崩塌的危险，众人必须尽快回到外壳大地去救助那里的居民们。不过不知为什么缇娅的脸色有些难看，虽然她只说有些累，但卢克很担心。

回到外壳大地后，众人看到了难以置信的情况——金拉斯卡·兰巴尔迪亚王国与玛尔库特帝国之间的战争到底还是爆发了……失去了塞菲洛特之树的鲁古尼卡平原会整个崩塌，如果战争继续下去，金拉斯卡和玛尔库特都会全军覆没，而这正是梵所希望的。无论如何也要让双方停战。娜塔莉娅准备前往金拉斯卡本阵凯兹尔，缇娅则提议去救助恩格布。两边同等重要，卢克决定再次兵分两路——一组由娜塔莉娅带领前往凯兹尔，另一组跟随杰德前往恩格布。

穿越漫长的战线，娜塔莉娅组和杰德组在克塞多尼亚会合。居民撤离工作已完成，剩下的就只有让双方停战了。但令娜塔莉娅没有想到的是，那个摩斯竟说她是假公主，证据就是自古以来兰巴尔迪亚王室血脉都是红发、绿眼，而王妃又是黑发，可娜塔莉娅却是金发。这种打击是娜塔莉娅无法承受的，但现在一切还未确定。而伊昂似乎有什么想法，他决定回教团，同时解除了阿妮丝导师守护役的职务。事已至此，众人决定先前往巴奇卡尔，但金拉斯卡和玛尔库特的国境线已封锁，现在一行人只能另寻道路。

从酒馆能穿过国境线，但漆黑之翼竟然要收过路费。不过卢克等人也不是吃素的，杰德索性动用了权力。恩格布难民的安置拜托阿斯塔解决了，但克塞多尼亚一带地盘也开始下沉，也就是说，这里即将崩塌。逃离显然已经来不及，让塞菲洛特之树重新出现更不可能，不过杰德想到了“升降机方法”——操作变奏之轮，让整个大陆缓缓下降到魔界。这一带的变奏之轮在扎奥遗迹，事不宜迟，众人决定立刻赶往那里。

准备离开时，阿修再次连通了卢克，他说自己在奥阿西斯等他。见到阿修后他问卢克有没有出现意识混乱，还说如果想救鲁古尼卡平原的战场，就从扎奥遗迹操作修雷之丘的变奏之轮，因为变奏之轮是从星球内部相连接的，一旦启动，就能进行远程操作。

再次来到扎奥遗迹，众人却有了一种不可思议的心情。深处，缇娅启动了尤莉亚式封咒，卢克在杰德的指导下对变奏之轮进行操作，之后克塞多尼亚和鲁古尼卡平原开始缓缓下降。一切顺利进行，众人暂时留在变奏之轮旁等待大陆下降完毕，但缇娅显得非常疲惫，虽然卢克担心，但她却依然只说没事。

走出遗迹后，天空弥漫着紫色的瘴气，克塞多尼亚已降到魔界无疑，而阿卢比奥尔飞行员诺耶尔也带着恩格布的居民们及时赶到。杰德说要确定一些事，而正如他所预料，塞菲洛特已经开始暴走，塞菲洛特之树陷入了机能缺损状态。变奏之轮临近界限，一旦破坏，整个外壳大地都将崩塌，漂浮在泥海上的几块陆地也将沉没。而能够查阅相关资料以及对应方法的人，只有伊昂。众人决定去达特找他。

卢克一行找到伊昂的房间，但他并不在。突然迪斯特和摩斯出现，众人赶忙躲了起来。从两人的谈话中卢克等人得知，由于战场下沉，两国已休战，摩斯和迪斯特却企图让战争再次爆发。但他们的目的显然不同，迪斯特是为了得到内比利姆老师的复制情报，摩斯是为了达成预言，但梵的目的又是什么呢？只是单纯的杀戮似乎不太可能……

众人在图书室找到伊昂，他回达特是为了调查秘预言。但伊昂读的预言都是卢克等人已经知道的，并



没有关于塞菲洛特暴走的情报。另外就是卢克和阿修，预言中所说的“圣焰之光”出生在ND2000年，那么应当是指阿修；而毁掉阿克泽琉斯的人却是卢克，虽然那时阿修也在，但他已经不是“圣焰之光”了。也就是说，由于卢克的存在，预言已经开始出轨。准备乘阿卢比奥尔离开时，众人却碰到了摩斯，他们本打算强行突破，但迪斯特却卑鄙地抓了诺耶尔做人质。无奈，众人只得束手就擒。

一行人即将被带到巴奇卡尔，卢克有可能被处刑。但他却说，如果自己死了就好了。

“卢克！你在说什么啊！”

“我出现所以预言混乱了，塞菲洛特因此才暴走的。而且缇娅你也说了，尤莉亚的预言里我根本不存在。”

“傻瓜！我只是想说，你没有被尤莉亚的预言支配，所以我们也许能创造一个与预言不同的未来！”

“缇娅，对不起……”

没想到竟以这种方式回到巴奇卡尔。卢克和娜塔莉娅被单独关押起来，他们将被处以极刑。危急关头，缇娅等人赶来救出了他们。娜塔莉娅无论如何也解不开心里的结，她想要见自己的父亲——茵格贝尔特国王。但现实给她的打击是严酷的。娜塔莉娅是王妃的女仆希尔维娅的女儿，本名梅丽尔。真正的公主是死胎，为了不让脆弱的王妃伤心，公主的乳母把自己的外孙女——也就是梅丽尔，交给了她。国王准备用卢克和娜塔莉娅之死重新对玛尔库特宣战，不过在面对娜塔莉娅时，拉尔哥总显得有些奇怪……

在阿修的帮助下，卢克等人逃出了王宫。士兵四处围追一行人，但在公爵家的白光骑士团、贝鲁和民众的帮助下，众人安全逃脱。让娜塔莉娅没有想到的是，人民对她的支持已经远远超越了血统。对他们来说，无论是否继承了王家的血脉，娜塔莉娅都是他们真正的公主。

沙漠已经降到魔界，诺耶尔又被抓，现在逃跑的路只剩下南面的伊尼斯塔湿原。可那里竟然有一只非常强大的贝希莫斯，追得众人到处乱窜。走出湿原，便是贝尔肯德。杰德提议去第一音机关研究所找斯皮诺萨，但刚到门口，卢克便被士兵当成了阿修，不过这样也好，能直接见到梵了。

已经很久没有见到老师了，卢克心中充满矛盾。而梵的目的让所有人震惊，他企图复制奥尔德兰特，让复制品代替原型。疯狂的计划，复仇的计划。让人类从尤莉亚的预言中解放的惟一方法？因为没有人拯救霍德岛？卢克只觉得难以置信。突然闯入的阿修打断了他们，梵说重建世界需要他的超振动，阿修拒绝了。而卢克被梵否定了，他的心中有种难以形容的痛苦……

虽然阿修说自己只是受伊昂之托才去救卢克等人的，不过卢克还是很感激他。而凯竟然是梵曾经的主人，志同道合的同伴……但卢克相信他，因为他希望凯同样相信自己。众人见到了被阿修救出的诺耶尔，可阿卢比奥尔的飞行谱石却被夺走了。伊昂托阿修把创世历时代的历史书交给卢克等人，杰德经过一晚解读终于找到了魔界液化的原因——原本静止的地核发生了剧烈振动。但如果地核停止振动，为星球提供能源的行星风暴也将停止，变奏之轮将完全失去作用，因此必须在维持行星风暴的情况下让地核静止。众人需要贝尔肯德的研究员协助，但这里是法布雷公爵的领地，相关人员都是公爵和梵的人。正当众人一筹莫展之时，凯提出去找一个叫亨肯的人。

在第一音机关研究所找到亨肯后，他本不同意卢克等人的要求，但凯一提起杰利达的也门，他就像吃了兴奋剂一样，爽快地答应协助研究创世历时代的音机关。为防止消息泄漏给迪斯特，亨肯认为把当地知事拉下水比较好。

简单讲述事情经过后，亨肯告诉众人首先要测定地核的振动周波数，这就需要进入处于外壳大地的塞菲洛特，而能解除达特式封印的只有导师，因此众人决定先前往达特找伊昂。可没想到卢克等人的谈话被斯皮诺萨偷听到，阿修决定自己去追斯皮诺萨，其他人则去找导师。

到达特后，六神将刚好不在。伊昂告诉众人他所知道的塞菲洛特包括吸收之门和放射之门，但那里并不适合测试。由于飞行谱石被迪斯特拿走了，众人只能找就近的塞菲洛特，伊昂说他记得丽格蕾特提起过塔塔尔溪谷，一行人决定先前往那里。离开教会时，阿修连通了卢克，他带来的是坏消息，斯皮诺萨把卢克等人的计划泄漏给了梵，但幸好亨肯等人已经逃往杰利达。

离开达特时，卢克一行竟碰到了刚好回来的阿莉埃塔。为保护伊昂，阿妮丝的母亲受了伤。就在那一瞬间，凯想起了遗忘的记忆——金拉斯卡进攻霍德时，凯的姐姐玛丽为了保护他死在了法布雷公爵部下的剑下。

"姐姐保护了我。而且不只是姐姐，还有女仆们，也想要保护我……不知何时，我在她们的尸体下，浑身是血，晕了过去。贝鲁来救我时，我已经没有了那时的记忆……"

就是从那时起，凯开始恐惧女性。

亨肯去了杰利达，卢克一行便到那里去找他们。在杰利达众人又遇到了漆黑之翼，不过这次他们竟然是来送亨肯的，真是世事难料。刚进集会所，卢克等人就看到三个老爷子在吵架，一把年纪的人了……振动周波数测定器完成了，但老人们又为制作抑制地核振动的仪器吵了起来，不过在众人的说教下，他们决定合作。

塔塔尔溪谷，令人怀念的地方，卢克的旅程就是从这里开始的。想抓住名贵蝴蝶的阿妮丝险些跌进山谷，而救了她的人竟然是凯。看来他已经开始渐渐克服女性恐惧症了。

尤莉亚式封咒依然与缇娅反应了。虽然梵并没有来过这里，但由于在修雷之丘和扎奥遗迹卢克强制操作了变奏之轮，这里已经把他视为入侵者了。不过只要利用超振动，就不会有什么问题。在杰德的指示下，卢克对变奏之轮进行操作，这次的命令是在放射之门的变奏之轮启动时，整个大陆完全下降。地核振动周波数的测定异常简单，但缇娅的身体依然令人担心。

回到杰利达之后，几位老人说他们正在改造陶塔洛斯，因为那艘陆舰的牢固程度刚好适合沉入地核。卢克突然想到，令整个大陆下降一事非同小可，因此必须让金拉斯卡国王和玛尔库特皇帝知道详情，并缔结和平条约，回巴奇卡尔是不可避免的。但娜塔莉娅心中的阴影挥之不去，她无法接受被自己的父亲否定的事实，因此希望能认真考虑一晚。

夕阳映着海，小镇如此宁静。娜塔莉娅独自走出旅店，卢克担心地偷偷跟在后面。她似乎察觉到了什么，转过身去看到的却是阿修……夕阳下，只有她和他。曾经的回忆，过去的誓言，永远不会改变。



"……等我们长大了，一起改变这个国家吧。让人们不再穷苦，让战争不再爆发。"

"直到死，我们也要在一起，一起改变这个国家。"

"你不是因为自己是公主才说这些话的。血统怎样都无所谓，只要尽力，就足够了。"

阿修离开了，他不会留下来的，即使是为了娜塔莉娅。一直在旁边偷听的卢克被缇娅发现，看着刚刚的两人，他又一次陷入了消沉……

"如果我从来就不存在，娜塔莉娅和阿修就能……"

"如果你不存在，阿修就会以卢克的身分死在阿克泽琉斯。"

"缇娅……"

"从来不存在这种假设，没有任何意义。你有你的人生，有你自己才知道的体验，有你自己才明白的感情。不要否定自己，你现在就在这里。"

"嗯，谢谢……"

娜塔莉娅终于鼓起勇气，她决定跟着大家一起前往巴奇卡尔，不管结果如何，都要尽力而为，就算是作为一个普通的国民。杰德早已准备好了给国王的文书，除了整件事的来龙去脉，还包括大陆下降之后的相关问题——瘴气。解决瘴气问题，首先就需要金拉斯卡与玛尔库特联手。既然娜塔莉娅已下定决心，前往巴奇卡尔说服国王就没有任何阻碍了。

到巴奇卡尔后伊昂利用导师的身分让众人顺利见到了国王，可他依然难以接受娜塔莉娅。卢克告诉国王，娜塔莉娅就是他的女儿，十七年的记忆没有人能否定。国王答应众人第二天在谒见之间答复他们。实际上，他心中早已经有了答案……

卢克并没有回家，一行人住在了旅店。娜塔莉娅终于明白，自己应该做的事情是留在父亲身边，指正他的失误。她才是金拉斯卡真正的公主，因为她是从心里爱着这个国家的。

十七年的记忆，父女间的感情，没人能改变，也没人能否定。茵格贝尔特国王终于承认了自己的女儿娜塔莉娅，因为他永远也忘不了她第一次叫爸爸的那一瞬间。所有的父亲都爱着自己的女儿，即使她身上并没有流着自己的血。而对娜塔莉娅来说，是不是公主并不重要，最让她伤心的，是自己不是爸爸的女儿。

国王同意与玛尔库特帝国缔结和平条约，摩斯只能灰溜溜地回达特了，卢克等人决定尽快赶往古兰克库玛见皮奥尼皇帝。只要茵格贝尔特国王的问题解决，皇帝那里就简单了。皇帝建议两国以"鲁古尼卡平原停战会议"为名举行和平谈判，会议地点本应在达特，但由于担心摩斯会阻挠，因此卢克提议在尤莉亚城举行，这样还能让双方了解魔界的情况。

前往魔界，飞行谱石必不可少，但偏偏迪斯特把它拿走了，众人只好先去达特探听情报。不过迪斯特那家伙也确实让人无话可说，他竟然特意写了一封信，拼命强调飞行谱石不在达特。难道他没听说过此地无银三百两么，竟然还专门派人严守神托之盾本部，众人毫不费力就抢回了飞行谱石。

伊昂建议让克塞多尼亚的阿斯塔也参加会议，因为那里是自治地区，而且先行下降到魔界的人还能提供一些经验。众人决定让诺耶尔去接两国领导，其他人则暂时留在克塞多尼亚。

卢克担心如果瘴气的问题无法解决，至今为止所有的努力都将付诸东流。不过据缇娅所说，瘴气不会立刻致人死亡，虽然危险性很高，但一定有解决的办法。她安慰卢克，不管怎样她和同伴们都会在他身边。

天亮时，诺耶尔已经把其他人都送到了尤莉亚城，剩下的就是卢克他们了。几经波折，和平条约终于缔结，但凯却在会议上扬言报仇，原因自然是霍德。那场战争爆发前，凯的母亲尤洁妮·塞西尔作为和平象征远嫁到了霍德的加尔迪奥斯伯爵家，但她却不肯协助金拉斯卡，于是法布雷公爵对她下了手。为了胜利，他可以不择手段，就像用卢克的死来发动鲁古尼卡平原战役一样。但皮奥尼皇帝说，真正毁灭霍德的，并不是金拉斯卡，而是玛尔库特。那时，复制技术的试验正在霍德进行。战争爆发后，那里所有的谱术研究资料全部被回收，除了复制技术。因此先帝决定把霍德岛与金拉斯卡军队一起彻底消灭。当时，一个十一岁的孩子与装置之间人为发动了超振动，霍德消失了……那孩子的本名是梵迪斯德尔卡·穆斯特·芬迪，也就是梵·格兰兹。复仇，就算杀死所有人也不会了结，而凯其实早已放弃了这个念头。



会议结束后，剩下的就只有突入地核中和振动了。到杰利达时，陶塔洛斯的改造已经完成，整个计划必须在130小时内完成，机会只有一次。就在这争分夺秒的时刻，丽格蕾特却出现了。为保护众人离开，

也门和塔玛拉惨死在了神托之盾手中，而那些士兵竟然对平民下了手。虽然满腔怒火，但留给卢克等人的时间却已经不多，众人必须尽快赶往港口。可是，卢克没有想到，他竟然在那里见到了梵，而且他对三位老人下了杀手……

已经没有救老人们的时间了，卢克能做的只有自责和道歉……而更严重的问题是时间已经比预计晚了一个小时，之后不能再有任何延误了。到达地核后凯似乎看到了一些很熟悉的东西，不过现在没时间管那些了。振动中和后，众人准备离开，辛克却出现了。混战中他的面具被打掉，卢克等人看到了难以置信的一幕。原来辛克是导师的复制品，而且现在的伊昂同样也是，他存在不过两年，阿妮丝就是在那个时候成为导师守护役的。而阿莉埃塔被解职，是因为伊昂没有过去的记忆。辛克告诉伊昂，自己连替代品都算不上，只不过是垃圾而已。带着怨恨，他跳向了地核……伊昂第一次哭了，为了自己的兄弟。

一行人准备乘阿卢比奥尔离开，但缇娅接触到头痛的卢克时却被什么东西附了身。

“卢克，我的同位体之一，终于能和你对话了。我被你们称为罗雷莱，正是第七音素。现在有东西正在吸收我的力量，所以地核才会振动，塞菲洛特才会暴走。虽然你们让地核静止，阻止塞菲洛特暴走，但只要我依然被封闭……”

卢克无法理解这些没有说完的话。罗雷莱离开后，缇娅倒下了。为防万一，众人决定带她去贝尔肯德看医生。检查结果令卢克不安，缇娅的血中音素非常不稳定，她吸入体内的第七音素被瘴气污染，而且无法顺利排出。那些音素是缇娅解除尤莉亚式封咒时吸入的，再继续下去她也许会丧命，而药物也只能暂时抑制她的痛苦……

根据情报，梅吉奥拉高原和罗尼尔雪山也有变奏之轮，但由于雪山的危险性较高，卢克一行决定先前往高原。众人在这里碰到了丽格蕾特，她依然希望缇娅能协助梵，而且她已经知道缇娅的身体情况。据丽格蕾特说，梵已经找到了第七谱石，凯突然想起，第七谱石就是他们在地核看到的那东西。

准备离开时一行人碰到了阿斯顿。他还活着，让卢克等人感到一丝欣慰。而那个斯皮诺萨竟然又来偷听，这次卢克发誓一定要抓到他，杰德则打算让他“努力工作”。

在贝尔肯德抓到斯皮诺萨后，他说自己是来为死去的伙伴们扫墓的，而且他希望能赎罪。卢克相信他，因为现在的斯皮诺萨就像当初毁灭了阿克泽琉斯的卢克，一旦接受了无法接受的现实，就想要做些什么来赎罪。既然他是物理学界的权威，杰德就打算让他来验证自己关于隔离瘴气的提案，也算是给了他一个补偿的机会。

据贝尔肯德知事说，达特教会附近也有变奏之轮，众人立刻前往。刚进教会，他们就碰到了摩斯，不过那家伙的态度非常让人讨厌。沿着摩斯所指的路，一行人找到了教会的旧图书室，阿妮丝突然极不自然地摔倒了，她身后竟出现了一条暗道。阿妮丝的表现越来越奇怪，但大家并没有多问。可不知为什么，完成变奏之轮的操作后，众人总觉得太过顺利，似乎事有蹊跷……

回到贝尔肯德，斯皮诺萨肯定了杰德的方案，也就是利用力场使瘴气收缩在地核内。卢克一行的下一个目标是罗尼尔雪山，不过出发前还是先休息一下比较好。第二天阿妮丝慌慌张张叫醒了卢克，说缇娅不见了，她似乎是和阿修一起去了瓦云镜窟。不管缇娅去干什么，要赶快把她找回来。

镜窟深处，阿修被梵打伤，缇娅则是担心梵的身体也受到了瘴气污染，她尝试着说服哥哥，但那已经不可能了。卢克等人终于知道，梵准备消灭罗雷莱。只要罗雷莱不在了，复制品就不会因同属性音素吸引而分离，预言也无法继续存在，真是完美的一箭双雕之计。为了这个计划，梵需要阿修，他只说在吸收之门等他，便离开了。阿修则奇怪地说了句自己没时间了，跟着也走了。

去罗尼尔雪山前，众人到克特尔布鲁克打听情报，内芙莉告诉他们，迪斯特等杰德很久了。这时众人才想起在达特收到的那封信中似乎是提到了约定什么的，不过杰德说不用管，也就没人理会。那家伙被安置在了酒店，杰德准备去问他一些情况。不过真不知道迪斯特那家伙在想什么，做梦居然还喊着杰德的名字……而杰德则再一次证明了他的可怕，把众人打发出去后，房间里不断传出迪斯特鬼哭狼嚎般的惨叫声，不久杰德满脸兴奋地出来，像什么事都没发生过一样告诉众人，由于地震影响，最近罗尼尔雪山雪崩频繁，而且山里有可怕的怪物。虽然大家很想知道杰德到底干了什么，但没人敢问……

在罗尼尔雪山，卢克一行遇到了六神将中其余的三人——丽格蕾特、拉尔哥和阿莉埃塔。阿妮丝阻止了想要说出真相的伊昂，缇娅和丽格蕾特的观点依然无法相容，而拉尔哥还是很在意娜塔莉娅。双方的战斗引来了雪崩，卢克一行在缇娅谱歌的保护下平安无事，但六神将却掉入了无底的深渊。雪崩之后，众人找到了通往变奏之轮的入口。卢克对变奏之轮进行操作，却出现了始料不及的情况。记忆粒子开始从吸收之门逆流，地核将会活化。毫无疑问，这是梵所为。由于卢克等人的操作，各地塞菲洛特的力量将注入吸收之门，之后如果塞菲洛特逆流，那么除了吸收之门，其他地方都会崩塌。而一旦地核活化，中和振动的陶塔洛斯也会被毁掉。无论如何都要阻止梵。不过在那之前，阿妮丝希望能让伊昂休息一下。

理想不同，选择的道路也不同。谁能说到底什么才是正确呢……同样是想让人类存在下去，但卢克和梵选择的道路却已相去甚远……真是不可思议，竟然要和自己的老师战斗。对卢克来说，这天也许来得太快了。

回到克特尔布鲁克，众人本打算暂时休息，但阿卢比奥尔的浮游机关却冻了，修理需要一晚，出发只能定在第二天，众人暂时解散活动。

这一夜，每个人都想着很多，自己的事，卢克的事，梵的事。和哥哥战斗，是缇娅最痛苦的事，因为梵是她最重要的亲人，卢克安慰她，只要还有机会就一定要试着说服梵；小时候被姐姐说不像男孩子的凯总能得到梵的庇护，那时的他们就像现在的卢克和凯；开始对卢克全无好感的杰德却从他身上感受到了自己不具备的东西——理解人的死亡；阿妮丝哭了，因为阿莉埃塔最喜欢的人已经不在这个世上了，但她却被梵欺骗了；“……等我们长大了，一起改变这个国家吧。让人们不再穷苦，让战争不再爆发。直到死，我们也要在一起，一起改变这个国家。”卢克重复着阿修和娜塔莉娅的誓言，而娜塔莉娅终于不再迷惑，对她来说，卢克同样是一起长大的好友；伊昂也是复制品，是被选中的导师替代品，他本以为就算自己死了也无所谓，但看到辛克的死时，他终于意识到，自己替代不了任何人，也没人能替代他；阿修因在瓦云镜窟的伤而无法与梵战斗，虽不情愿，但他还是把一切都交托给了卢克……



与梵决战的时刻即将来临，卢克等人的最终任务——让整个外壳大地下降，也即将完成。吸收之门，行星风暴的发源地，也是卢克一行的决战之地。深处，梵正独自弹着巨大的风琴，优雅而稳重。

“你为什么会在这里？来这里的应该是和我一起创造新世界的阿修。不要妨碍我，复制品。”

“……那么……为什么要让我存在！是谁，为了什么让我存在的！”

“没有存在的理由就活不下去？所以说你只是个复制品。让我来告诉你吧，可怜的复制品，你不过是为了颠覆尤莉亚预言而存在的替代品，仅此而已。”

“……老师，真的仅此而已吗？我的存在已经让预言出轨了吧。”

“凭你还不能把预言如何。想改变核叶就要改变根本，预言就是麻药，‘往东走会捡到钱’，这个预言实现后，又想去相信下一个。人们已经中了预言的毒，改变两千年的陋习就需要一剂猛药。”

梵已经不可能让步，战斗在所难免。现在对卢克来说，老师是否承认已经不重要了，因为自己确确实实就在这里。众人下定决心，与梵一战到底！

“竟然会败在你手上……真是太有趣了……哈，哈哈……”

梵倒在了卢克的剑下，他笑着，跳下了无尽的深渊。缇娅面无表情地看着哥哥留下来的剑，没有一滴泪，也没有一丝哀伤。那是真正的木然，她已无法做出任何反应……即使早已准备好，即使从一开始就是要杀哥哥，但这一刻真的来临时，她又怎能接受呢……凯本想安慰缇娅，但娜塔莉娅阻止了他，因为那应当是卢克该做的。把手轻轻搭在缇娅的肩上，卢克只轻轻笑了笑。突然回过神的缇娅却依然没有泪。她哭不出来……

已经没有时间赶往放射之门，大陆下降的工作必须在吸收之门全部完成。卢克开始对变奏之轮进行操作，但降下整个奥尔德兰特，一个人要承担的负荷太大了。就在卢克力不从心之时，突然他感到了来自远方的另一个超振动——阿修，是他不会错。一切都像杰德预计的，大陆开始缓缓下降，瘴气收缩在力场中，计划非常完美。

阿修，卢克……

我将把钥匙给你们，用钥匙解放我……

拥抱光荣之人想要抓住我，把我……

头痛，是罗雷莱。但卢克却不明白他话中的含义……

一切都结束了，一切都成功了。也许，这样是最好的……

“回去吧，各位！回到我们的大地去！”

第四乐章 存在的意义

金拉斯卡・兰巴尔迪亚王国 巴奇卡尔

28day, Rem, Gnome Redecan

又是过了中午才起床，回来后卢克一直持续着这样的生活。大陆下降，老师死去，已经一个月了……

公爵有事找卢克，虽然不想去，但他也没办法。公爵把卢克狠狠地训了一顿，不过找他来并不是为了这种事。在吸收之门打倒梵时，他的剑就插在地上，可现在似乎有人拿走了那把剑，而且行星风暴突然开始急速活化，事情太蹊跷了。

卢克的妈妈依然很担心他，自从回家后，他几乎完全把自己封闭起来了，就仿佛这里不是他应该呆的地方……妈妈建议他去找朋友们，只要答应一定会回来。同伴们写的信由拉姆达斯保管着，卢克有些没好气地从他手里抢过来，然后跑出了公爵邸。信是缇娅、凯和阿妮丝写来的。不知为什么，卢克有些期待阿修的信，但他也明白那是不可能的。打倒梵以后，阿修就再没有联系过卢克，罗雷莱的声音似乎也消失了。太多想不明白的事情……卢克决定不管怎样先去杰利达借阿卢比奥尔，然后去见缇娅他们。

卢克在船上看了大家的信。缇娅写的完全是报告书，她说外壳大地下降以后尤莉亚城一片混乱，大家为梵举行了葬礼；凯的生活似乎更惨，他现在住在古兰克库玛，每天的工作就是带着皇帝的宠物散步；阿妮丝还惦记着公爵夫人，还说只要卢克出旅费她就去找他玩，而且要坐豪华客轮娜塔莉娅公主号的特别舱。那些家伙，到底在干什么啊……

到杰利达，卢克才听说大约一个月前阿修借走了阿卢比奥尔三号机，那时他应该去了放射之门。诺耶尔说那之后阿修要去尤莉亚城，卢克决定先去那里调查行星风暴活化的情况，顺便见见缇娅。也许不是"顺便"吧。

尤莉亚城，缇娅依然站在那片花园中。只是，那里多了梵的墓碑。一个月以来，她一直在想哥哥为什么要采取那么极端的做法，但却没有任何结果。卢克说出了自己心中的不安：也许有一天，阿修回来了，那时是不是就没人需要他了……迷惘、困惑，卢克想要找到他"自己"。缇娅决定和他一起再次踏上旅程，去寻找他的"存在"。

缇娅要到达特提交报告书，于是两人决定先去那里。刚到达特，他们就碰到了阿妮丝，她还是老样子，伊昂的情况已经好多了，而令人担心的行星风暴活化似乎是大量消费第七音素引起的。准备离开时众人在教会门口碰到了来找伊昂的凯，他说迪斯特越狱了，而且还袭击了押送摩斯的船。阿修曾警告过他要小心六神将，还说要去仙特比纳和解放罗雷莱之类的，卢克决定去追阿修。六神将……难道还活着？

仙特比纳的老元帅分不清卢克和阿修，竟然还把他们当成了双胞胎，阿修会生气吧。老元帅说阿修去了修雷之丘，众人立刻赶往，但卢克竟开始害怕见到阿修……但他明白，自己不能逃避。一行人在遗迹中发现了神托之盾士兵的尸体，卢克突然有种不祥的预感。果然，丽格蕾特还活着，她正逼阿修交出罗雷莱之键。在卢克的帮助下，两人合力击退了丽格蕾特。阿修说六神将可能都还活着，包括梵和辛克。而行星风暴开始活化，是因为世界上的第七音素总量不断减少，需要补充。这样下去地核将更激烈地振动，陶塔洛斯会被破坏，瘴气可能再次出现。但关于罗雷莱的事阿修却没有说太多，不过可以确定的是那时他也听到了那个声音。

卢克一行本打算到仙特比纳找阿修，但没想到他们竟然在这里碰到了杰德。他告诉众人，玛尔库特军演习时遭到不明军队袭击，福林克斯少将受了重伤，现在已经回到古兰克库玛，卢克决定送杰德过去。

福林克斯的情况比想像中更严重。他想把话全部说完，因为一旦躺下可能就再也起不来了。他告诉众人，袭击他们的军队打着金拉斯卡的旗帜，但其作战方式完全不像正规军队，而且其中大部分人都没有穿军服。福林克斯的最后一个要求，是去修道院。

"没有预言的世界……原来这么让人不安，却又这么自由。真想……活在这个世界上啊……袭击我部队的不是金拉斯卡军……那些人的眼中没有一丝生气……就像……死人……始祖尤莉亚，祝福这个失去了预言的世界吧……祝福……她……"

没有预言的世界，留给人们的不仅仅是不安，还有自由。至少，福林克斯希望在这个世界上找到新的生存方式。至少，还有人希望摆脱预言的束缚。

杰德打算去向皮奥尼皇帝汇报情况，不过卢克有些怕那个人。皇帝提起了罗雷莱之键，卢克告诉众人自己在吸收之门听到的声音，但由于不明白其中的含义，当时他并没有说出来。凯有些后悔没有教过他古代伊斯巴尼亚语，因为"拥抱光荣之人"是指梵迪斯德尔卡，也就是梵。难道想要抓住罗雷莱的人是梵？但这也不过是推测。而另一个问题是，为什么阿修得到了罗雷莱之键，可卢克却没有？目前也只能继续寻找阿修了。明知将要发生什么，却无法预测，缇娅有种不祥的预感。

袭击玛尔库特军很明显是有人想挑起两国的矛盾，卢克等人立刻赶往巴奇卡尔，他们刚好在王宫门口碰到了娜塔莉娅。国王坚决否认破坏和平条约，挑起争端一事，而杰德很在意福林克斯所说的像死人一样没有生气，因为那正是复制试验的症状。六神将很可能正在暗中制造复制士兵，而假借金拉斯卡之名企图挑起战争的人，应该是摩斯。娜塔莉娅建议前往达特，借助导师的力量召开国际会议，防止有人利用预言胡作非为。

到了达特后，缇娅突然感到不适，虽然她只说是药用完了，但众人都很担心。将她安置在伊昂的房间后，阿妮丝突然慌慌张张跑了进来，说是瘴气复活并带走了伊昂。一行人打算去追，却被丽格蕾特包围了。让众人意想不到的是，来救他们的竟然是阿莉埃塔。她说，阿妮丝带伊昂去了教会的塞菲洛特。

阿妮丝竟然背叛了。她把伊昂交给了摩斯，那家伙打算让伊昂读第七谱石上的预言。但阿妮丝背叛似乎事出有因。

不能让伊昂读第七谱石上的行星预言，他会死的。得知从扎雷霍火山能进入塞菲洛特后，卢克一行立刻赶去救伊昂。但教会外，天空一片紫色，众人最担心的事发生了——瘴气再次出现。而最不可思议的是他们竟然遇到了也门、福林克斯和凯的姐姐玛丽。已经死去的人会出现，可能性只有一个——复制品。摩斯真是卑鄙，竟然故意制造出这几个人的复制品……众人无法出手，缇娅只得冒险使用谱歌，之后一行人迅速赶往火山。

"……不久那将招来奥尔德兰特的灭亡。ND2019年，金拉斯卡・兰巴尔迪亚阵营将沿鲁古尼卡平原北上。军队蹂躏附近的村庄，包围要塞都市。半月之后，金拉斯卡军队攻陷都市，玛尔库特末代皇帝的血醮满宝座。胜利属于金拉斯卡。ND2020年，要塞都市横尸遍野，尸臭与疫病笼罩整座城市。源于此地的疾病蔓延出新的病毒，人们接连死去，这便是玛尔库特的终结。之后数十年间，金拉斯卡被光荣环抱，玛尔库特的疾病迅速蔓延。不久，一个男人把疾病带入金拉斯卡……"

卢克终于没能阻止伊昂，他读了行星预言。

"……圣焰之光为寻求净化污秽之法前往音机关都市，禁忌之力将成为拯救之术……"

伊昂送给卢克最后的礼物，是预言。

"……卢克，这是我送给你的预言……未来的选择之一。我能为你做的，只有这么多了……"

"白痴！你已经帮了我很多！今后也一样啊……"

"别难过，卢克，我的替代品还有很多……"

"不可能！其他的复制品根本就不认识我！跟我一起去齐格尔森林的伊昂只有你……"

从认识时起，伊昂就对卢克有一种莫名的亲切感，但现在……他带走了缇娅身体里被瘴气污染的第七音素，身体开始因音素分离而闪光。

阿妮丝除了道歉，已说不出一句话。泪不断划过她的脸颊……

"阿妮丝……谢谢，我最重要的……"

刚才明明抱着伊昂的手中转眼却什么也没有了，甚至连遗体都没有留下……伊昂就这样消失了，化作音素飘散在空中……他会去哪里呢？



摩斯竟然还只想着预言，卢克恨不能马上杀了他。但他竟用复制品当挡箭牌，自己却逃之夭夭。

回到达特，阿妮丝被阿莉埃塔狠狠打了一耳光。在她看来，是阿妮丝杀了伊昂。决斗，两人之间也该做个了结了。阿莉埃塔走后，自责的阿妮丝独自跑了出去，卢克在礼拜堂找到了她。阿妮丝告诉卢克，从一开始她就骗了伊昂，是她把伊昂所有的行动都报告给了摩斯。一切的原因是摩斯将阿妮丝的父母当成了人质。但无论如何，伊昂是因自己而死的……阿妮丝也不过是个孩子，她终于忍不住扑到卢克的怀里大哭起来。卢克把在扎雷霍火山伊昂读预言的谱石给了阿妮丝，这是伊昂留给她的纪念。

阿妮丝打算继续跟着卢克等人，伊昂一定希望这样。卢克决定按照伊昂留下的最后的预言前往贝尔肯德寻找消除瘴气的方法。

贝尔肯德的情况很诡异，有人突然倒下之后便死了。那些人都是去罗雷莱教团听预言后就死了，但阿妮丝说教团已经停止读预言了，而那个给人们读预言的旅行预言士似乎是去了巴奇卡尔。杰德认为死去的人是被提取了复制情报，不过现在最关键的事是解决瘴气问题。据斯皮诺萨说，陶塔洛斯已经快抑制不住地核的振动，这样下去大地会再次液化，而卢克的超振动似乎可以完全消除瘴气。他还告诉卢克，阿修刚刚也来过，现在已经去了罗尼尔雪山。

卢克很在意消除瘴气的事情，但杰德说那是不可能的。如果用超振动中和瘴气，就必须要有增幅装置以及一万个第七音谱士的性命，而使用超振动的人也会因音素分离而死亡。但卢克似乎并没有死心……

众人在雪山碰到了漆黑之翼，他们说阿修因为卢克没有得到罗雷莱宝珠而很生气。遗迹入口，卢克捡

到了一个项坠，里面写着"新历1999年，纪念我的女儿梅丽尔诞生"。梅丽尔是娜塔莉娅的本名，而且出生日期也与她完全符合……难道是巧合？

阿修果然在这里，他正寻找宝珠，但却毫无结果。据他说，罗雷莱希望从地核解放出来，因为留在那里对星球无益。但在大陆下降之后罗雷莱从地核消失了，是梵将他封入了体内，现在解放罗雷莱就是要从梵的身体里解放他。但只有罗雷莱之剑和宝珠结合后，才能让他逃到音谱带。阿修决定一个人继续寻找宝珠，卢克只好听从众人的意见，去巴奇卡尔追那个预言士。

巴奇卡尔一片混乱，据士兵说摩斯逃到了这里。绝对不能放过伊昂的仇人！众人在港口找到了摩斯，但迪斯特却突然出现，并将第七音素注入了他体内。强制注入第七音素后摩斯竟变成了怪物，不久他就会因排异反应而逐渐失去自我……

既然来巴奇卡尔了，不如去见见国王，虽然对娜塔莉娅这么说，但实际上卢克想向国王证实项坠的事。王宫门前卢克突然犹豫了，事关娜塔莉娅的身世，现在还不能在她面前提起。凯看出了他的心事，竟然用皮奥尼皇帝做幌子，一旁的杰德更是添油加醋地说皇帝想娶娜塔莉娅为王妃。虽然本人不好意思跟着，但剩下几个竟然都进去了。无奈，卢克只得把真相告诉他们。国王确定了项坠里的孩子正是娜塔莉娅，阿妮丝说她记得项坠是拉尔哥的，而六神将中能为人父的，大概也只有他。得知娜塔莉娅的乳母去了克塞多尼亚，卢克等人决定以预言士为藉口到那里找她确认。

顺利将娜塔莉娅骗到克塞多尼亚后，预言士竟真的在这里，也算是歪打正着了。虽然罗雷莱教团已经停止读预言，但摩斯却成立了"新生罗雷莱教团"，而且他还自称导师。那个预言士竟然是辛克，他利用自己的外表，模仿伊昂的语气，求阿妮丝放过他。本已痛苦的阿妮丝再次被深深伤害，没想到辛克竟使用如此卑劣的手段……不过这倒是个支开娜塔莉娅的好办法，众人索性让她带阿妮丝去散心。虽然心有不甘，但阿妮丝也无可奈何……

乳母证实，拉尔哥就是娜塔莉娅的亲生父亲，但在时机成熟之前，这件事还不能让娜塔莉娅知道。关于新生罗雷莱教团，缇娅建议去尤莉亚城找市长商量。没想到预言在人们心中竟然是如此根深蒂固……

特奥德罗市长说他会尽快重整罗雷莱教团，而另一件引起众人注意的事就是摩斯曾提起的艾尔德兰特。在古代伊斯巴尼亚神话中艾尔德兰特是指"光荣大地"，但众人有些无法理解。市长说海上有一个巨大漂浮物正大量消费着第七音素，而卢克一行看到的，竟然是一座漂移的岛屿。

菲雷斯岛，霍德对面的岛屿，霍德岛崩塌时被海啸毁掉了，但无论如何岛屿漂移实在是太奇怪了。在一座原本华丽的建筑前，卢克一行遇到了阿莉埃塔。这里，是她出生的地方，她的家人都死在了海啸中，而她被雷牙救了。后来，梵出现在这个一直孤单寂寞的女孩面前，并让她加入了神托之盾骑士团。阿莉埃塔始终认为是阿妮丝让伊昂改变了，卢克本想说出真相，却被制止了。有时，真相只会让人更加痛苦。阿莉埃塔告诉阿妮丝决斗的见证人是拉尔哥，之后便离开了。

建筑物中，有一台巨大的复制机械，看来梵已经将菲雷斯岛当作基地了，复制人就是在这里制造出来的。突然间，海面波涛汹涌，一座巨大的岛屿竟缓缓从海里升起，飘在空中。是霍德，准确来说，应当是"新生霍德"。等待着摩斯的复制人们被抛弃了，但可悲的是，他们并没有意识到自己已无处可去……

事情远比卢克等人想像的更麻烦，空中的岛屿被行星风暴保护着，根本无法接近。无奈，一行人只得前往古兰克库玛调查情报。虽然无法观测，但从地理位置上判断，岛屿就是霍德无疑，而且是复制品。士兵报告说霍德诸岛一部分消失，但原因不明。杰德推测应当是大地的音素相互干扰引起的拟似超振动。突然天空中传来摩斯的声音，他依然执着于预言。从他偶尔发出的奇怪音节中能听出，他的精神已经因第七音素的排异反应开始受到污染。

事态越发严峻，当大陆的复制品出现之后，原型就会同时消失，如果不尽快阻止，整个奥尔德兰特将灭亡。现在金拉斯卡、玛尔库特和罗雷莱教团必须联合起来设法对抗新生罗雷莱教团，众人决定将现状分别报告给茵格贝尔特国王和特奥德罗市长。

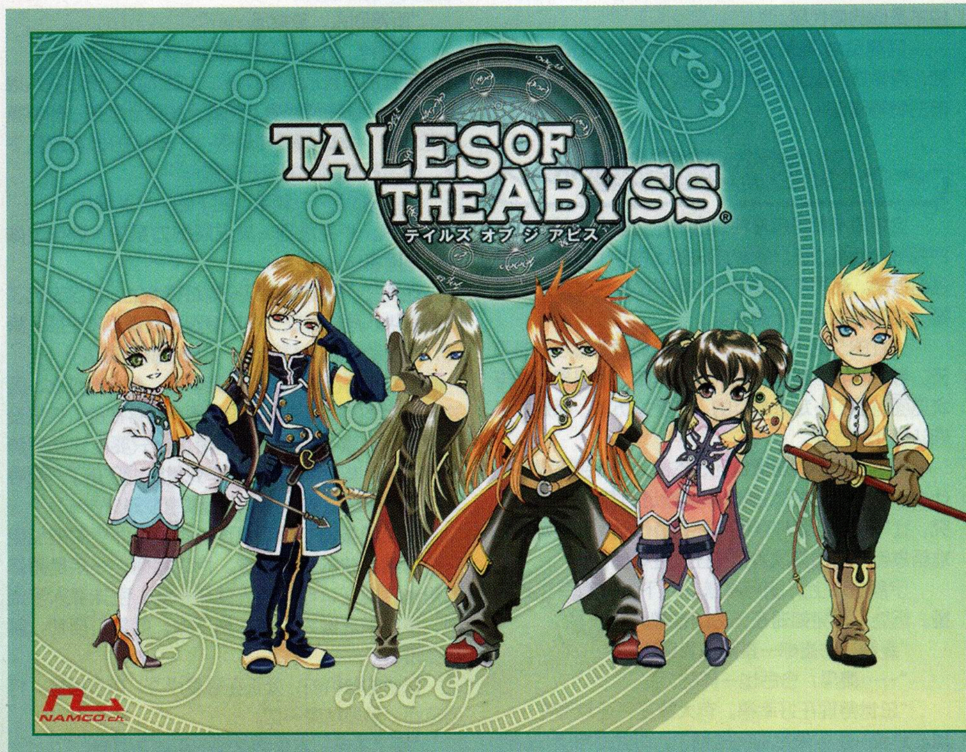
拉尔哥的到来预示着阿妮丝和阿莉埃塔的决斗即将开始，决斗的地点是齐格尔森林，因为那里是雷牙女王死去的地方。决斗对阿妮丝来说是痛苦的。她本想自己解决一切，但卢克却说，那并不是她一个人的问题。齐格尔森林，这里有太多伊昂的回忆。也许很久以前，他和卢克就已经认识了吧……依然是那个洞窟，现在却已成为决斗之地。看着阿莉埃塔倒下时，阿妮丝却无法忍住泪水。拉尔哥告诉她，不要同情自己的敌人，因为那是侮辱。卢克将项坠还给了拉尔哥，虽然本人默认了，但他却什么也没有说。

被抛弃的复制人出现在世界各地，人们开始感到不安，他们依然寄希望于预言。向国王报告现状后，卢克单独汇报了娜塔莉娅身世的事，他认为，已经是将真相告诉本人的时候了。

为了进行会议准备工作，杰德借走了阿卢比奥尔，剩下的人暂时无法离开巴奇卡尔。阿修再次与卢克连接上，说有事找他，而卢克把见面的地点定在了家中。连阿修自己都没有想到会再次回到这个家，而他找卢克则是因为依然没有罗雷莱宝珠的线索。卢克提起用超振动中和瘴气的事，但两人却都说不想死。该说的事说完了，阿修准备离开，卢克却把他硬拉到了公爵和夫人的房间。七年了，阿修终于再次见到了父母。卢克逃到了院子里，他想用自己的性命消除瘴气，因为自己根本不该存在。看着这样的卢克，凯忍不住骂了他。

本打算前往达特的一行人碰到了斯皮诺萨，他说阿修打算用超振动消除瘴气，而大量第七音素则可以利用复制人。现在复制人们都集中在雷姆之塔，阿修应该是去那里了，必须要赶快阻止他。

雷姆之塔，复制人们依然相信摩斯会来接他们，可迪斯特却突然出现了。杰德终于无法再原谅他，哪怕是自己曾经的好友。再次被打败的迪斯特告诉复制人们，他们已经被抛弃了。终于意识到已无路可走的







复制人们答应考虑阿修的条件——以协助消除瘴气为代价为同伴换取生存的权利。卢克认为，阿修是原型，如果要消失，应该由他这个复制品来代替……

听说阿修去了达特，众人便匆匆追赶。皮奥尼皇帝说他留下一封关于消除瘴气和保护复制品的信，就去塞菲洛特寻找罗雷莱宝珠了。信中并没有提起中和瘴气的代价，但即使知道了，国王、皇帝和市长也没有丝毫阻止的意思。而杰德则提出了更残酷的方案——让卢克代替阿修。卢克希望能考虑一下。虽然明白没有人希望他死，虽然明白自己不想死，但卢克别无选择……

"ND2018年，继承罗雷莱之力的青年带领众人前往矿山之街……"真是讽刺，尤莉亚的预言也许将以这种形式实现，因为雷姆之塔就建在曾经的矿山都市中心。卢克决心由他来中和瘴气，只要瘴气问题解决，三方会议就能圆满落幕。难道自己就是为了消除瘴气而存在的么？难道这就是自己存在的意义么……

雷姆之塔顶上，无数复制人正在那里等着，他们同意了协助中和瘴气的要求，不是为了原型，而是为了依然流散在世界各地的同胞。突然赶到的阿修与卢克打了起来，争抢中罗雷莱之剑竟然发生反应，宝珠应当就在附近。卢克趁阿修不备将他踢出去，杰德顺势抓住了他。想要阻止卢克的缇娅被凯拦住，而卢克也只能说声谢谢……

卢克举起手中的罗雷莱之剑，复制人们的身体因音素分离开始发光。此时的卢克心中只有一个想法：想活下去，不是为了什么人，只是想活下去……但奇怪的是，集中起来的第七音素竟开始扩散，这样瘴气便无法中和了。阿修突然意识到，是宝珠的扩散能力在妨碍音素集中。他飞快冲到卢克身边，紧紧抓住他的手，两人同时发动了超振动。弥漫在整个世界的瘴气慢慢消散，天空再次蔚蓝，复制人们纷纷消失在空中。卢克和阿修手牵手倒在地上，他们还活着。没想到罗雷莱宝珠就在卢克身上，他把宝珠分解在了身体里。但卢克记得，自己的手曾变得透明……



为防止同时受到梵的袭击，阿修依然与卢克等人分开行动。杰德建议卢克到贝尔肯德进行检查，而结果……虽然卢克说自己没事，但杰德看得出，那是说谎，不过他答应会保密。可是两人的话被一直躲在一旁的缪听到了……

回到家中，卢克独自坐在床上，想着自己什么时候会消失，他在发抖……缇娅从缪那里得知了事情的真相，明明最不希望让她知道……卢克让缇娅保密，因为他希望剩下的时间能过得快乐。第二天早餐时，士兵报告新生罗雷莱教团派来了使者，而那人竟是拉尔哥。国王拒绝了新生罗雷莱教团，拉尔哥走后，他决定把真相告诉娜塔莉娅。

得知拉尔哥竟然是自己亲生父亲的娜塔莉娅终于在港口见到了他。拉尔哥告诉她，正是预言害得他妻离子散，离开巴奇卡尔四处流浪时他碰到了梵，梵的理想令他钦佩，因此他才会一直追随他。

娜塔莉娅决定继续跟着卢克等人，她想要慢慢消除自己心中的困惑。根据尤莉亚城的分析结果，罗雷莱宝珠具有将门关闭的效果，只要将门关闭，行星风暴就会停止，于是众人决定先前往吸收之门。

卢克一行终于在吸收之门碰到了拉尔哥，那个已经变成怪物的"导师"摩斯就在旁边，他还带着一个很像伊昂的孩子。但卢克没想到，他竟再次见到了自己的老师。梵告诉众人，自己坠入地核的时候咏唱了尤莉亚的大谱歌，并将罗雷莱分解，重新构成了自己的身体。梵再次向阿修提起共同完成计划的事，但遭到了拒绝，接着他竟转向了卢克。如果是以前，也许他会接受老师的要求，但现在那已经不可能了……可不知为什么，梵的脸上却露出了满意的表情。

拉尔哥拦在了卢克等人面前，但杀了他的，竟然是娜塔莉娅。看着自己的女儿长大成人，拉尔哥心满意足了。临死前，他告诉卢克，他们之间的战斗是信念之战，谁都不可能让步。利用宝珠关闭门时，卢克看到了梵和辛克在地核中的景象，接着他竟又看到了阿修。众人迅速找到他，他说梵正在外面。当卢克的手被梵紧紧抓住的一刹那，梵体内的罗雷莱暴走了，他只得先回到艾尔德兰特。阿修对卢克的态度变得温和起来，但他眼中似乎充满了哀伤……

很像伊昂的孩子也是导师的复制品，阿妮丝希望众人先把他安置到达特，她给他起的名字是"福罗利安"——纯洁无暇之人。一行人的下一个目标是放射之门，大陆下降时，阿修就是在那里帮助卢克的。将门关闭之后摩斯竟然出现了。杀死伊昂的罪魁祸首正是眼前这个怪物，但现在众人却觉得他有些可怜，即使变得面目全非，也无法摆脱预言的束缚……

行星风暴已经完全停止，在前往艾尔德兰特之前，杰德提议先去古兰克库玛。卢克又一次惹怒了阿修，他把罗雷莱宝珠交给阿修，希望他能和大家一起去阻止梵，但他拒绝了。而让阿修无法理解的，是卢克的独立。

"我是你的复制品，但我不是你。我们的想法、记忆和生存方式都完全不同。"

"别开玩笑了！低级复制品！我不会承认的！"

"你是否承认，并不重要。我不是你的附属品，也不是你的替代品。"

究竟谁才是梵的弟子，究竟谁才有资格打倒梵，阿修终于提出了要和卢克做个了断。他会在艾尔德兰特等着他……

第五乐章 光荣大地

金拉斯卡和玛尔库特联合军在克塞多尼亚集结，卢克等人赶了过去。到最终决战还有24小时，众人便各自行动。诺耶尔驾驶阿卢比奥尔带着走了卢克和缇娅，当然缪也会一起跟着。

火红的夕阳下，娜塔莉娅静静地望着远方的海与天。等待的人，却不会来。凯告诉她，阿修和卢克再次见面时他们一定会战斗的，不是为伤害，而是为了确认彼此的存在。

阿妮丝在小酒馆里找到了杰德，他似乎还隐瞒着什么。打倒梵之后杰德想要继续进行复制技术的研究，让"复制品"这种存在不再是替代品，而阿妮丝则准备靠自己的力量成为第一任女性导师。

宁静的海上，明月高悬。月下，只有卢克和缇娅。远处，是宛如遥在天边的霍德。

"缇娅，谢谢你一直陪在我身边。"

"……傻瓜，今后也一样的。"

"总觉得现在好幸福。有大家在，还有你在……现在是我一生中最幸福的时刻了，可我却希望'现在'不是最幸福的……"

光荣大地艾尔德兰特，一切都将在这里终结。缇娅的教官丽格蕾特临死前说，如果不是为了谁，人是不可能赌上性命的。而她，正是为了梵。她爱着他，以及他的理想……看着教官死在自己面前，缇娅却依然没有哭……

倒霉的卢克掉进了陷阱，阿修正在里面拼命踹着门。没想到两人竟掉进了同一个陷阱，阿修不禁开始怀疑法布雷家的遗传基因。可逃脱的机关很是巧妙，他们中只有一个人能出去。卢克本打算让阿修离开，但愤怒的阿修却告诉他，只有胜利者才能走，这就是决斗的宣言。决斗以卢克的胜利告终，阿修丢下罗雷莱之剑让卢克离开，他则留下来阻挡赶来的士兵。

"……已经没时间了，不久我就要消失了。来吧，你们的对手，是我阿修——不，是我卢克·冯·法布雷！"



卢克与众人会合后，娜塔莉娅却感到不安……在一片废墟前，凯找到了自己曾经的家。这里是霍德的复制品，能再次看到自己的故乡，让他觉得不可思议。而第一次来到故乡的缇娅回忆起了最后的谱歌，解放罗雷莱，就要靠她的大谱歌了。

"竟然会变成这样……"

向着深处走去的卢克听到了阿修的声音，他用他的眼睛看到了世界。

"听得到么，复制品……"

没想到，这竟是阿修最后一次连接上卢克……

女神的圣像依然矗立着，士兵的尸体横七竖八地倒在地上。插在阿修身上的剑，如同十字架。他缓缓靠在墙上，身体却慢慢滑落……深红的长发散落下来，绿宝石般的眼中光芒消散……

"……有点……棘手。剩下的……就拜托了……"

突然，卢克感到一股温暖的力量注入到自己体内。是阿修……没错……

他死了。娜塔莉娅呆呆地跪在地上，甚至忘记了逃离陷阱。危急时刻，卢克想到了阿修。就在那一瞬间，他发动了第二超振动，仿佛他就在身边……

前方，等待着众人的，是辛克。他憎恨预言，因为自己就是因导师注定死去的预言才存在的，如果没有预言，他就不用存在了。所以，只要能让预言消失，不管是谁都无所谓。但辛克最终也败在了卢克等人手下，他最后的希望就只有预言能消失……

第二超振动，因超振动相互干涉而产生的能使一切音素无效的强大力量。卢克相信，一定是阿修在帮他。现在，他们两人就在一起。宝珠嵌入了剑中，罗雷莱之键完成了。剩下的，就是打倒梵，解放罗雷莱。

长长的台阶前，梵正在等着卢克，以及阿修。打倒老师，然后结束一切。

"很了不起。本来到这里的应该是阿修。"

"阿修也在，他和我在一起。"

"第二超振动么，很好。你甚至超越了原型，成为一个真正的人了。卢克，和我一起消除星球的记忆，颠覆尤莉亚的预言吧。"

"我拒绝。"

"哦？为什么？"

"我终于明白，自己想要的是什么了。我希望得到你的认可，不是复制品，而是作为一个人。但那样是不行的。老师你曾问过我，如果没有存在的理由是不是就活不下去。人不是为了谁而活的，活着本身就没有意义。当我知道自己将死之时，我希望活下去。我明白了这一点，就已经足够了。所以我已经……不需要你了。不管你是否承认，我就在这里，活生生地站在这里。"

"……原来如此，你变聪明了。"

卢克终于明白了自己存在的意义；缇娅做着最后的努力，她希望哥哥能放弃毁掉原型世界的念头；凯责问梵，是不是他消除星球记忆也是"被选择的"，而如果那是他自己的决定，则正说明了星球的记忆不是绝对的；娜塔莉娅说梵的做法与毁灭霍德的人没有任何分别，因此阿修才否定了他；杰德第一次摘下眼镜，不停在手中转动着，他的观点依然冷静得有些残酷，他认为不管有没有星球的记忆，人类和星球终有一天会消失，而人类有选择灭亡的权力；阿妮丝低着头，有些颤抖地说，梵过于憎恨预言，因而他才是最受预言束缚的人。

卢克相信未来有无数种选择，梵却认为未来是注定的。无法相容的理想，就只能刀枪相见。卢克拔出剑，向着他最信任，也最尊敬的人冲去。缇娅准备用大谱歌令罗雷莱觉醒时，梵却使用了那力量。耀眼的光芒照得卢克等人无法睁开眼睛，光芒过后，梵已失去了他原本的模样。但无论梵变得多么强大，卢克明白，为了自己的同伴，为了自己，绝不能输！

战斗中梵体内的罗雷莱开始暴走，他想要吸引卢克等人的音素，这样下去，连他们的生命力也会被吸收。缇娅想到了第二超振动，卢克准备开始解放罗雷莱。大谱歌再次响起，歌声停止时，卢克发动了第二超振动。

"……你已经理解……第七旋律了，缇娅……"

"我记起来了。每次哭的时候，哥哥你都会给我唱这首歌。你知道谱歌中的含义，从一开始你就告诉了我一切。谢谢你……哥哥……"

"永别了，梅修缇娅丽卡……"

梵消失了……

直到最后一刻，卢克依然将他称为老师。

"梵老师……谢谢您！"

卢克让所有人尽快离开，而他则要留下来解放罗雷莱。这是他和罗雷莱的约定，是他必须要做的事。杰德第一次和卢克握了手，卢克的改变，让他感到欣慰。但无论如何改变，如何后悔，曾经做过的事不可能全部得到原谅，也正因如此杰德希望卢克能活着回来。

凯狠狠拍了卢克，他让卢克一定要回来，因为自己会等着他，没有了主人的佣人会很寂寞的。但让卢克没有想到的是，凯已经察觉到他要消失的事了。

阿妮丝扑到卢克怀里，原来她也已经知道了，虽然不像凯那么确定。阿妮丝想代替伊昂重整教团，因此她需要援助机构，所以卢克必须回来，为她提供资助。

娜塔莉娅已经不想再失去重要的人，她不允许卢克消失，因为他还要继续走他自己的人生路。

缪也会等着卢克。

而缇娅，似乎在犹豫着什么……她突然转过身，眼神坚定地看着卢克。

"一定，一定要回来。我会一直等着你的，一直……"

"嗯，我知道。我答应你，一定会回来的。"

转身离开的缇娅，低声说出了那句已经深埋在她心中很久的话："卢克，我喜欢你。"

也许，卢克已经听到了这句话……

艾尔德兰特剧烈地晃动着，众人不舍地离开了，只留下卢克。他举起罗雷莱之键，把它插入了地面。在光球的包围中，卢克慢慢下降着……整个艾尔德兰特开始崩塌，阿修随着瓦砾掉了下来。卢克接住他，抱着他一起向着深渊沉下……他凝视着他，两人的恩怨，两人的一切，也许都将在这里结束吧……

"世界没有消失么？我所看到的未来竟然被颠覆了……的确令人惊叹。"

罗雷莱逃离了地核，向着天空，向着音谱带飞去……

卢克的身体渐渐变得透明，怀中的阿修，轻轻抖了一下手……

光荣大地艾尔德兰特，消失了……

终章 回归

玛尔库特帝国 塔塔尔溪谷

48day, Rem, Lorelei Decan

白色的花朵依然静静绽放着，明朗的月光下，是少女悠扬却略带哀婉的歌声。

缇娅、凯、阿妮丝、娜塔莉娅和杰德，他们在等待着一个也许永远也不会回来的人……

临走之时，缇娅还是忍不住回头看了看。虽然明知谁也不会出现……

但，他就在那里，仿佛梦幻一般。烈焰般火红的长发，直垂腰际。

"为什么……会在这里？"

"从这里能看到霍德。而且……我们不是约好了么。"

泪，划过缇娅的脸颊。第一次，她哭了。

杰德的脸上，露出了一丝复杂的神情……

风轻轻吹起他红色的长发，剑依然在他的腰上。

他回来了……

他也回来了……

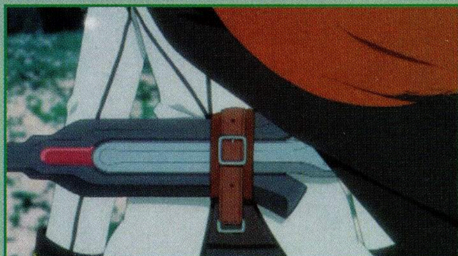
Fin









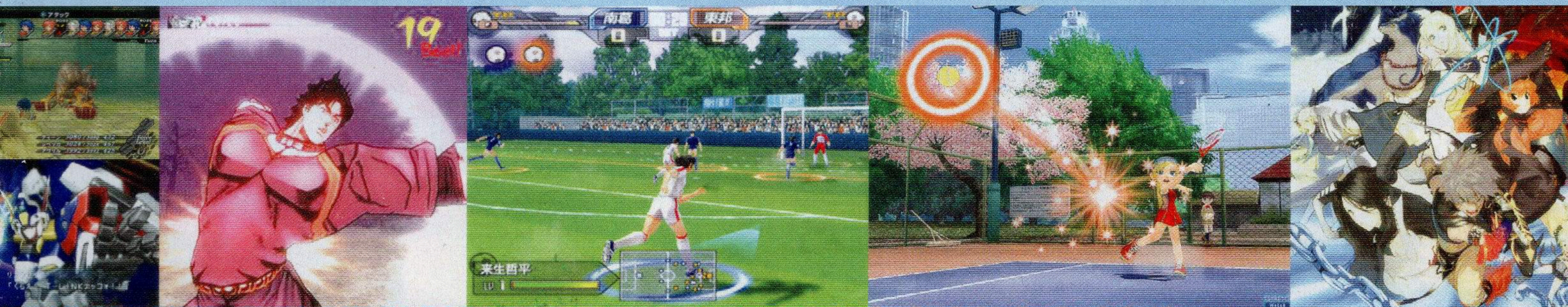




PS2游戏发售表 日版



	发售日	本刊译名	游戏原名	类型	发行
2006 9月	2006年9月14日	合金弹头6	メタルスラッグ6	ACT	SNK Playmore
	2006年9月14日	神之手	ゴッドハンド	ACT	Capcom
	2006年9月14日	永无大陆研究史	ネバーランド研究史	S・RPG	Idea Factory
	2006年9月14日	**大众网球**	みんなのテニス	**SPG**	**SCEI**
	2006年9月14日	浪客剑心 炎上！京都轮回	るろうに剣心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	ACT	Banpresto
	2006年9月21日	混沌战争	カオス ウォーズ	S・RPG	Idea Factory
	2006年9月21日	遥远的时间中 舞一夜	遥かなる时空の中で 舞一夜	SLG	Koei
	2006年9月21日	龙刻	龙刻 RYU-KOKU	AVG	Kid
	2006年9月28日	苹果核战记 EX	APPLESEED EX	ACT	SEGA
	2006年9月28日	九龙妖魔学园纪 再装填	九龙妖魔学园纪 リチャージ	AVG	Atlus
	2006年9月28日	**三国志11**	**三国志11**	**SLG**	**Koei**
	2006年9月28日	女子高中生 GAME'S-HIGH!!	女子高生 GAME'S-HIGH!!	AVG	Idea Factory
	2006年9月28日	**.hack//G.U. Vol.2 思念之声**	**.hack//G.U. Vol.2 君想フ声**	**A・RPG**	**NBGI**
	2006年9月28日	风雨来记	风雨来记	AVG	Fog
	2006年9月28日	POP'N MUSIC 13 狂欢节	ポップンミュージック13 カーニバル	MUG	Konami
2006 秋	**2006年秋**	**足球小将**	キャプテン翼	**SPG**	**NBGI**
	2006年秋	火影忍者 木之叶精神！！	NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ!!	FTG	NBGI
	2006年秋	炎之宅配便	炎の宅配便	ACT	Success
2006 10月	**2006年10月5日**	**战国无双2 帝国**	**战国无双2 Empires**	**SLG**	**Koei**
	2006年10月5日	**龙珠Z 电光石火 NEO**	ドラゴンボールZ スパーキング ネオ	**FTG**	**NBGI**
	2006年10月12日	死神 战士之刃	BLEACH～ブレイド・バトラーズ～	FTG	SCEI
	2006年10月26日	雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一Software
	2006年10月26日	小机器人大冒险	コロボットアドベンチャー	ACT	Tecmo
	2006年10月26日	新世纪GPX 数码方程式 无尽之路3	新世纪GPXサイバーフォーミュラ ロード トゥ ザ インフィニティ3	RAC	Sunrise
	2006年10月26日	**乔乔的奇妙冒险 幽灵之血**	ジョジョの**奇妙**な**冒险**ファントムブラッド	**FTG**	**NBGI**
	2006年10月26日	转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	Asmik
2006 11月	2006年11月22日	名侦探 新世纪福音战士	名探侦エヴァンゲリオン	AVG+ACT	Brocoli
	2006年11月30日	**召唤之夜4**	サモンナイト**4**	**S・RPG**	**Banpresto**
2006 12月	**2006年12月**	**.hack//G.U. Vol.3 漫步**	**.hack//G.U. Vol.3** 歩くような**速**さで	**A・RPG**	**NBGI**
	2006年12月	Fate/stay night [Realta Nua]	Fate/stay night [Realta Nua]	AVG	角川书店
	2006年12月	**如龙2**	**龙**が**如**く**2**	**ACT**	**SEGA**
2006 冬	**2006年冬**	**光明力量 EXA**	シャイニング・フォース イクサ	**A・RPG**	**SEGA**
	2006年冬	宿命传说	テイルズ オブ デスティニー	RPG	NBGI
	2006年冬	桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の巻	TAB	Hundson
	2006年冬	假面骑士	假面ライダーカブト	FTG	NBGI
	2006年冬	**荒野兵器 先驱**	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	**RPG**	**SCEI**
	2006年	我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	MMV
	2006年	人鱼 2	シーマン2	SLG	SEGA
	2006年	新天魔界VI	新天魔界VI	S・RPG	Idea Factory
	2006年	**超级机器人大战OG**	スーパーロボット**大战OG** オリジナルジェネレーションズ	**S・RPG**	**Banpresto**
2007 春	2007年春	银河天使II	ギャラクシーエンジェルII	S・RPG	Brocoli
	2007年春	光明之风	シャイニング・ウィンド	A・RPG	SEGA
未定	未定	装甲核心 Σ PROJECT	ARMORED CORE Σ PROJECT	ACT	From Software
	未定	Catan	カタン	SLG	Capcom
	未定	Cross侦探物语2	クロス探侦物语2	AVG	Workjam
	未定	降魔	KOUMA/降魔	A・AVG	SEGA
	未定	**樱大战物语 帝都篇**	サクラ**大战物语 帝都篇**	**AVG**	**SEGA**
	未定	樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	ACT	SEGA
	未定	圣剑传说4	圣剑传说4	A・RPG	Square Enix
	未定	SEGA AGES 2500 银河武力II	セガエイジス2500 ギャラクシーフォースII	STG	SEGA
	未定	ZOIDS 帝国VS共和国 机械生命体的遗传基因	ZOIDS 帝国vs共和国～メカ生命体の遗传子～	SLG	Takara Tommy
	未定	大战略VII EXCEED	大战略VII EXCEED	SLG	Systemsoft Alpha
	未定	**LUMINES PLUS**	ルミネス**PLUS**	**MUG**	**NBGI**



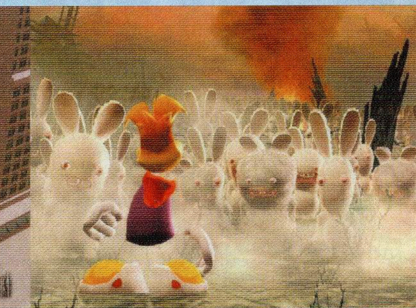
PS2游戏发售表

美版 

	发售日	本刊译名	游戏原名	类型	发行公司
2006	2006年9月12日	乐高星战II：原创三部曲	LEGO Star Wars II：The Original Trilogy	ACT	LucasArts
	2006年9月19日	福特街头竞速	Ford Bold Moves Street Racing	RAC	Eidos
	2006年9月19日	狩猎季节	Open Season	ACT	Ubisoft
	2006年9月19日	**大神**	**Okami**	**A·RPG**	**Capcom**
9月	2006年9月25日	NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA
	2006年9月26日	NBA 07	NBA 07	SPG	SCEA
	2006年9月26日	**正当防卫**	**Just Cause**	**ACT**	**Eidos**
	2006年9月26日	DDR 超新星	Dance Dance Revolution SuperNOVA	MUG	Konami
	2006年9月26日	**女神侧身像2：希尔梅莉娅**	**Valkyrie Profile 2：Silmeria**	**RPG**	**Square Enix**
	2006年9月	夜访人造人	Interview With a Made Man	ACT	Acclaim
	2006年9月	B-Boy	B-Boy	ACT	SCEE
2006	2006年10月3日	FIFA 07	FIFA 07	SPG	EA
	2006年10月8日	**疤面煞星**	**Scarface：The World Is Yours**	**ACT**	**Vivendi Games**
	2006年10月9日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat：Armageddon	FTG	Midway
	2006年10月10日	小龙斯派罗： 新的开始	The Legend of Spyro：A New Beginning	ACT	Sierra Entertainment
	2006年10月10日	泰格·伍兹 PGA巡回赛07	Tiger Woods PGA Tour 07	SPG	EA
	2006年10月10日	**真女神转生：恶魔召唤师**	**Shin Megami Tensei：Devil Summoner**	**RPG**	**Atlus**
	2006年10月10日	深渊传说	Tales of the Abyss	RPG	NBGI
	2006年10月10日	圣堂骑士团II	Knights of the Temple II	AVG	Evolved Games
	2006年10月10日	降世神通	Avatar：The Last Airbender	ACT	THQ
	2006年10月17日	正义联盟英雄	Justice League Heroes	RPG	Warner Bros.
10月	2006年10月17日	模拟人生2：宠物	The Sims 2：Pets	SLG	EA
	2006年10月17日	**暴力少年**	**Bully**	**ACT**	**Rockstar Games**
	2006年10月17日	**分裂细胞4：双重间谍**	**Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent**	**ACT**	**Ubisoft**
	2006年10月17日	ATV 越野狂飚 4	ATV Offroad Fury 4	RAC	SCEA
	2006年10月17日	交响诗篇 Vol 1：新的篇章	Eureka Seven – Vol 1：The New Wave	ACT	NBGI
	2006年10月24日	落水狗	Reservoir Dogs	ACT	Eidos
	2006年10月24日	**梦幻之星 宇宙**	**Phantasy Star Universe**	**RPG**	**SEGA**
	2006年10月24日	漫画英雄：终极联盟	Marvel：Ultimate Alliance	A·RPG	Activision
	2006年10月31日	**最终幻想XII**	**Final Fantasy XII**	**RPG**	**Square Enix**
	2006年10月31日	EyeToy：Play 3	EyeToy：Play 3	ETC	SCEA
	2006年10月31日	史瑞克大乱斗	Shrek Smash and Crash	ACT	Activision
	2006年10月	**银河游侠**	**Rogue Galaxy**	**RPG**	**SCEI**
	2006年10月	龙珠Z 天下第一武道会2	Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 2	FTG	Atari
2006	2006年11月7日	世嘉MD经典选集	SEGA Genesis Collection	ETC	SEGA
	2006年11月7日	托尼·霍克' project 8	Tony Hawk's Project 8	SPG	Activision
11月	**2006年11月7日**	**吉他英雄II**	**Guitar Hero II**	**MUG**	**RedOctane**
	2006年11月14日	超人归来：游戏	Superman Returns：The Videogame	ACT	EA
	2006年11月	**极品飞车：卡本峡谷**	**Need for Speed Carbon**	**RAC**	**EA**
	2006年11月	快乐的大脚	Happy Feet	AVG	Warner Bros. IE
12月	2006年12月	卡拉OK革命：美国偶像	Karaoke Revolution：American Idol	MUG	Konami
秋	2006年秋	EyeToy：运动搏击	EyeToy：Kinetic Combat	ACT	SCEE
2006	**2006年冬**	**雷曼：疯兔危机**	**Rayman Raving Rabbids**	**ACT**	**Ubisoft**
	2006年冬	家庭伙伴	Family Guy	AVG	2K Games
	2006年冬	星际迷航：反击	Star Trek：Encounters	ACT	Bethesda Softworks
	2006年冬	**毁灭全人类2**	**Destroy All Humans! 2**	**ACT**	**THQ**
冬	**2006年冬**	**海军陆战队：联合突袭**	**SOCOM U.S. Navy Seals：Combined Assault**	**ACT**	**SCEA**
	2006年冬	CAPCOM精选集VOL.2	Capcom Classics Collection Vol. 2	ACT	Capcom
	2006年冬	胜利十一人：职业进化足球2007	Winning Eleven：Pro Evolution Soccer 2007	SPG	Konami
	2006年冬	**歌唱明星**	**SingStar**	**MUG**	**SCEA**
	2006年冬	**使命召唤3**	**Call of Duty 3**	**FPS**	**Activision**
	2006年冬	生化战士：英雄	Bionicle Heroes	ACT	Eidos
2007	**2007年2月**	**女神异闻录Persona 3**	**Persona 3**	**RPG**	**Atlus**
2月	**2007年2月**	**战神II**	**God of War II**	**ACT**	**SCEA**
2007	**2007年**	**变形金刚**	**Transformers (working title)**	**ACT**	**Activision**











PS2专辑

Vol.4

ALL About PlayStation2 You Wish To Know

□○△×



ISBN 7-88618-034-8

PS2专辑

Vol.4

ALL About PlayStation2 You Wish To Know

□○△×

PS2

特别推荐

·《PS2日版游戏2005年度销量50强》，倒数自2005年度日本最畅销的前50款PS2游戏。
·《异度传说》全系列回顾，带你完全认识一个宏大的《XENO》世界！
·《定制你的完美PS2》不管您是PS2的老玩家还是新主人，本文都可以帮助您将自己手中的爱机打造得更为完美！
·《生化危机4》PS2移植事件官方揭秘，让您了解其中那众多不为人知的真相。

精彩剧情小说 《王国之心II》、《深渊传说》

制作人访谈 《零 刺青之声》、《汪达与巨像》

PS2专辑DVD+PS2专辑 定价:24元